teljes játék a CD-n: Chaser

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2004. No. 08

2 CD + 1 DVD!
6 demo 25 video

Discovery CHANNEL **Vámpírok** 100 perces film a DVD-n

DRIVER 3
Végigjátszottuk, és nagyon bejött!

GROUND CONTROL 2
Sci-fi a javából: látvány és taktika felsőfokon

www.pcguru.hu

WARHAMMER 40K
A legbrutálisabb stratégiai játék, amit valaha láttunk!

36. oldal

HALF-LIFE 2
interjú

20. oldal

FULL SPECTRUM WARRIOR teszt

48. oldal

D-DAY
teszt

ára: 1796 Ft

előfizetéssel csak: 1347 Ft

DVD tartalom: A Discovery Channel filmje: Vámpírok 2. rész JÁTÉKDEMÓK: Chaos League Grand Prix Legends 2004 Ground Control 2 Juiced Soldiers: Heroes of WWII Thief: Deadly Shadows ANIMÁCIÓK: LotR: Battle for Middle-Earth E3-as bemutató magyar felirattal (DVD Video) Advent Rising (2 db) Axis and Allies D-Day Everquest 2 Heroes of the Pacific Joint Operations Sid Meier's Pirates! Man of Valor ...

A vezetés frissítő élménye

Nyerjen dupla kupakkal!

Két Schlossgold kupakot visszaküldve nyerje meg a 10 db, 100 000 Ft értékű MOL kártya, a 100 db Európa-atlasz vagy a 100 db autó magazin előfizetés egyikét.

Beküldési határidő: 2004. augusztus 30. Beküldési cím: 1591 Budapest, Pf.: 430 Sorsolás: 2004. szeptember 21.
www.schlossgold.hu

Schlossgold.
A Vezető Sör.

Sziasztok!

A hónap legnagyobb szenzációját a Driv3r konzolos megjelenését követően az internetes lapok értékelései okozták. Számunkra érthetetlen okokból, a nagy nevű IGN és Gamespot 55% körüli értékekkel jutalmazta a Reflections három éves munkáját. Mindezzel tulajdonképpen semmi baj sem lenne, ha a nagy múltú játék harmadik része rászolgált volna erre az eredményre – mi azonban úgy érezzük, az év egyik legnagyobb igazságtalansága történt a Driv3rrel. S hogy mindezt bebizonyítsuk, végigjátszottuk a játék Xbox-verzióját és bátran állíthatjuk, hogy a Driv3rrel semmi baj sincs! Vannak ugyan bosszantó hibái, de biztosak vagyunk benne, hogy a PC-s verzió megjelenéséig a fejlesztők minden hibát kijavítanak és szeptember környékén az év egyik legélvezetesebb és legrealisztikusabb autós játékával lepik meg a játékosokat. Rendhagyó tesztünk mellett helyet kapott az év legeredetibb taktikai játékának, a Full Spectrum Warriornak bemutatása is az újságban. A Pandemic Studios játékát a Driv3rhez hasonlóan Xboxon játszottuk végig, sőt, ugyancsak a Driv3rhez hasonlóan iránymutató értékeléssel is elláttuk azt – kiemelve a játék jelenlegi erősségeit és elvárásainkat a PC-s verzióval szemben. Az írások végén található százalékos értéktartományok tehát a programok jelenlegi állapotát tükrözik, és bízunk benne, hogy a PC-s változatok ennél magasabb értékelést kapnak majd. (Félreértések elkerülése végett: természetesen a maguk idején fogjuk tesztelni a PC-s változatokat is!)

Két hónappal ezelőtt, a világon először számolhattunk be nektek a magyar fejlesztésű Panzers végleges verziójáról, és most ugyanezt tesszük a Digital Reality új, D-Day című játékával is. Az alig fél éves fejlesztési idő ellenére a magyar fejlesztők újabb kellemes játékot tettek le az asztalra, amire mindannyian büszkék lehetünk.

A nyári uborkaszezon ellenére úgy érezzük, hogy a rendhagyó teszteknek köszönhetően különösen izgalmas, szakmailag megkérdőjelezhetetlen és érdekes júliusi számot készítettünk, amely minden olvasónknak tartalmas szórakozást ígér.

A Guru Legyen Veletek!

A PC Guru következő száma augusztus 6-án jelenik meg!

05 AKTUÁLIS
05 Szinfalak mögött 06 Teljes játék: Chaser 08 DVD melléklet

20 BEMUTATÓK
20 Full Spectrum Warrior 24 Driv3r 28 Warhammer 40k: Dawn of War 32 Prince of Persia 2 36 Half-Life 2 interjú 38 Black & White 2 fejlesztői napló 40 UEFA játékshow beszámoló

42 ISMERTETŐK
42 Ground Control 2: Operation Exodus 48 D-Day 52 Joint Operations: Typhoon Rising 56 Soldiers: Heroes of World War II 60 The Suffering 62 Anno 1503: Treasures, Monsters and Pirates 64 Besieger 66 Weird War: The Unknow Episode of World War II 68 Gooka 70 Mashed 72 Codename Panzers magyarul 74 Thief: Deadly Shadows kalauz 78 Fatal1ty interjú

80 ROVATOK
80 HardWired Akták 82 NosztalGuru 84 Killing Spree 86 A világ legbefolyásosabb emberei 88 Gondolatébresztő 90 Mentőöv

94 HARDVER
94 Hardver hirek 96 Hűtési akadémia 5 100 Prohardver! oldalak 104 Az újdonság ereje 108 Processzor architechtúrák 110 Philips 190B4 TFT 112 Digitális fényképezés I. 114 Szoftver hirek 115 Szoftver mentőöv 116 Mobil hirek 118 Kagylóhéj mobilok 120 Homok a gépezetben

122 KÜLVILÁG
122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD

Mit gondolsz A MAGYAR JÁTÉKFEJLESZTÉSRŐL?

Az idei évben már a harmadik remek, magyar fejlesztésű játék jelenik meg – érdekesség, hogy mind a három második világháborús RTS, illetve, hogy a PC Guru kétharmados többséggel veri a teljes világsajtót, hiszen a Panzers után a D-Dayt is mi teszteltük először a földkerekség összes játékmagazinja közül. E havi körkérdésünk is ebben a témában mozog: mit gondolsz a magyar játékfejlesztésről, a hazai készítésű játékok jelenéről és jövőjéről?

SASA

A magyar játékfejlesztő csapatok nagyon közel állnak a szívemhez, ezért nehéz róluk elfogultság nélkül beszélnem. A kezdeti, világviszonylatban is sikereket arató játékok után (Imperium Galactica sorozat) sajnos közepes, és néha igencsak gyenge játékok kerültek ki a hazai stúdiókból, aminek az oka nem a fejlesztők tudásából, hanem főleg a rövid határidőkből fakadt (ilyen volt például a Platoon vagy a Street Legal). Ettől függetlenül a hazai játékfejlesztés rögös életútja ékkövekkel van kirakva, melynek legutolsó darabja a nemrég tesztelt Codename: Panzers volt. A játékot az elfogultság vádjával semmiképpen sem illethető nemzetközi sajtó magasabb százalékos értékeléssel jutalmazta, mint a C&C Generalst vagy az Age of Mythologyt! Remélem, a Stormregion játékának visszhangja és eladási sikerei (Németországban 4 nap alatt több mint 25 000 darabot értékesítettek) ismét Magyarországra irányítják a nagy kiadók figyelmét, akik ezután még több lehetőséget biztosítanak a magyar stúdióknak.

JULIUS

A magyar játékfejlesztés hosszú életútját – elsőnek mindig a C64-es Impossible Mission jut ilyenkor eszembe – zajos sikerek és csúfos bukások egyaránt tarkítják. Mindig szívesen fogok visszagondolni a S.W.I.N.E. tapsifüleseire, vagy a Screamer 4x4 Rába kamionjára, ugyanakkor jócskán van olyan is, amit örökre elfelejtenék (példákat inkább most nem említenék). Szerencsére egyre több sikeres, és ami fontosabb: elismert fejlesztő dolgozik hazánkban, elég csak a legutóbbi PC Guru Panzersére, vagy a következő számunk Nexusára gondolni, így már csak abban reménykedhetünk, hogy még több nagy kiadó figyel fel hazánk remek szakembereire!

RICCO

Mindenki meglepetésére most nem a Diablóval fogok viccelődni – ugyanis akár hiszitek, akár nem, én is dolgoztam játékfejlesztő csapatban! Úgy látom, dicséretesen fejlődnek a magyar csapatok, de még kell egy kis idő, hogy elérjék a Blizzard szintjét.

HANCU

Mivel bő két évet húztam le két magyar játékfejlesztő csapat kötelékében, igazán átérzem azokat a problémákat, amikkel szembe kell nézniük a hazai csapatoknak. Kényelmetlen átmeneti helyzetben vannak: az olcsósággal már nem, a megbízhatósággal, magas minőséggel pedig még nem sikerült teljesen meggyőzniük a nagy kiadókat, hogy magyar csapatokkal dolgozzanak. Az utóbbi évek súlyos hullámvölgye, csúfos cégösszeomlások és megbukott játékok után azonban most már néhány igazán profi, nemzetközileg is jegyzett csapat öregbíti a magyar játékfejlesztés hírnevét – remélem az ő programjaikkal hamarosan utolérjük a kelet-európai játékfejlesztés jelenlegi királyainak számító cseheket!

CHRIS

A kezdeti időktől figyelemmel kísérem a magyar szoftverfejlesztést, zeneszerkesztőként még jómagam is tagja voltam egy amigás csapatnak. Az akkori állapotokhoz képes rengeteget fejlődtünk, sokkal több csapat próbálkozik a fejlesztéssel, és a külföldi befektetők is bizalommal állnak az újoncok elé. Csupán azt sajnálom, hogy gyakran a rövid fejlesztési határidők miatt olyan tucatjátékok is születnek, melyekre nem igazán lehetünk büszkék, és kár, hogy sokszor ugyanabban a stílusban próbálkozik minden hazai játékkészítő. A fejlesztőktől több fantáziára, a kiadók részéről pedig nagyobb kockázatvállalásra lenne szükség.

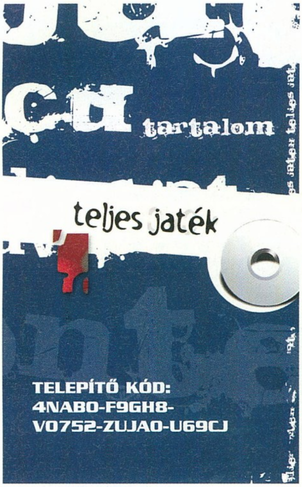
JOC

A magyar játékfejlesztésről mostanság elsőként a Panzers jut eszembe, ami számos elismerést söpört be a hazai és a külföldi szaksajtótól egyaránt – mégpedig nem véletlenül. Remek pozitív példa lehet a feltörekvő fejlesztőcsapatok számára! (Ráadásul egyik barátom is közreműködött az elkészítésében, mint motion capture mozgásszínész.) Egészen biztos, hogy a magyar játékfejlesztők sincsenek kevesebb tudással, kreativitással vagy kitartással megáldva, mint nyugati társaik. Remélem ezek az adottságok a jövőben minél több kiváló, elismert játék képében öltenek majd testet – s nem csak ígéretekre, befejezetlen, vagy félresikerült projektekre telik majd az esetlegesen elbénázott üzleti döntések miatt, amikre sajnos már láttunk példákat…

FIGYELEM!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2004-ben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA AUGUSZTUS 6-ÁN JELENIK MEG!



Emlékek nélkül!

Chaser

fejlesztő cauldron **kiadó** joowooD **web** www.joowood.com

Miután múlt hónapban kiélhettük foci iránti szenvedélyünket a tizenegyedik, talán az eddigi legizgalmasabb foci EB alkalmával, na meg az előző havi teljes játékunk, a Football Generation segítségével, most ismét visszakanyarodunk olvasóink túlnyomó többségének kedvenc stílusához, az akciójátékokhoz. Az e havi számunkhoz dukáló, tavaly megjelent Chaserben szinte minden megvan, amit ebben a stílusban a játékos elvárhat: a közeljövőben, futurisztikus környezetben játszódó izgalmas történet, kiemelkedő grafika és ehhez párosuló nagyon jó zenei aláfestés, változatos helyszínek, milliónyi mordály, Max Payne-szerű időlassítás, és egy összeesküvés kibogozásának feladata...

Emlék-más?

A Szlovákiából származó Cauldron fejlesztői előszeretettel nyúltak vissza jól bevált filmekhez, játékokhoz. A CD-borítón terpeszkedő páncélos katona például roppant mód emlékeztet a Halo Master Chiefjére, és a történet sem megdöbbentően új alaphelyzetről indul – a folytatás viszont már nagyon eredeti és izgalmas. Alapszituációban egy űrállomáson eszmélő, emlékek nélküli különleges katonát alakítunk, akit furcsa módon mindenki el akar tenni láb alól. Szinte semmi emlékünk nincs ébredésünket megelőző életünkről, márpedig kellett, hogy történjenek érdekes dolgok, mert egyrészt talán nem 190 centivel és mázsás súllyal jöttünk a világra, másrészt megmagyarázhatatlan okénál fogva mindenki az ellenségének tekint, és szó nélkül tüzet nyit ránk. Elsődleges feladatunk természetesen fényt deríteni személyiségünkre, a történtekre, majd különleges kiképzésünk adta rutinunk segítségével végrehajtani a saját magunk és megbízóink által ránk rótt változatos feladatokat. A történet kezdése erősen hasonlít Schwarzenegger népszerű akciófilmjére, az Emlékmásra, sőt FPS-ben is láthattunk hasonló kezdést néhány hónapja a XIII jóvoltából – de a Chaserben teljesen másképp fog továbbhömpölyögni az egész hosszú és izgalmas történet, mint játék- illetve filmrokonaiban.

Talán nem árulok el túl nagy titkot azzal, hogy első küldetésünk keretében sikerrel hagyjuk el az éppen széteső űrhajó fedélzetét egy mentőkabin segítségével – enyhe Halo déja vu –, majd a közepesen sima földet érés után a magát Családnak nevező bűnszervezet tagjai közé lépünk (igaz, nem teljesen önszántunkból). A maffia- és Családfő ugyanis azzal tartja ellenőrzése alatt kevéssé megbízható problémamegoldóit, hogy bőrük alá egy bármikor felrobbantható kis adóvevőt ültet be, ezzel erősen ösztönözve a családtagokat a megfelelő munkavégzésre és hűségre. Márpedig nekünk jobb dolgunk is van, mint Vallero keresztaput szolgálni – például kideríteni, miért akarja velünk mindenki alulról szagoltatni azt a bizonyos ibolyát –, így egyre növekvő feladataink között eme szerkentyű eltávolítása lép első helyre.

Mementó + Star Trek

A Chaser alapvetően a klasszikus „mindenkitlelövökszimulátor", jó történettel, változatos helyszínekkel, különösebben gondolkodtató feladatok nélkül. Pályafutásunkat egy űrbázison kezdjük, majd a futurisztikus, némiképp lerombolt Földön folytatjuk tovább. Eljuthatunk víz alatti helyekre, Szibériába, de még a Marsra is, szóval igazán nem lehet panaszunk a helyszínekre, ahogy a pályákra sem. Az egyes térképek nem olyan lineárisak, mint napjaink sok akciójátékában, bár sok helyen tényleg csak egyfelé mehetünk tovább, a helyszínek többnyire elég jó illúzióját adják a mozgás szabadságának, és sok helyen rengeteg felderítenivalónk lesz, hála a nagy, sokszintes pályáknak. Esetenként még a továbbjutást jelentő ajtó, vagy kapcsoló megtalálása is nehézségekbe ütközhet, így mindig legyünk tisztában

Szia, én csak a kabinom keresem

Úgy látom, nem hitték el

Csalás!

A játék helyenként kifejezetten nehéz még normál fokozaton is, emellett eléggé változó nehézségű küldetések váltják egymást – pár meg könnyű módban is izzasztó lehet –, így a kevésbé tapasztaltak vagy türelmesek számára álljon itt néhány segítő kód. Azt ajánlom, csak akkor használjuk őket, ha már tényleg abszolút semmi esélyt nem látunk az önerőből való pályateljesítésre. Valamennyi kód használatához a Chaser.exét a „-console" paraméterrel kell elindítani (jobb klikk az ikonjára, és ott a tulajdonságok résznél tudjuk ezt megadni), amit követően a „0" gombbal elérhetővé válik a játékban a konzol, ahol a következő parancsokkal élhetünk:

\cht_god – isten mód, sebezhetetlenek leszünk.
\cht_flymode – nem hat ránk a gravitáció.
\cht_armor 100 – százzal megnöveli a pajzsunkat.
\cht_health 100 – százzal megnöveli az életerőnket.
\cht_giveall – minden fegyver és kulcs megszerzése.

Kitalálom, mesterlövész vagy

A lakberendezők kihaltak mind

azzal, honnan is jöttünk, hol voltunk már, na és persze mentsünk gyakran. Utóbbi azért is fontos, mert ellenfeleink elég durva sebzési értékkel bírnak, és bár célzó képességük (nehézségi fokozattól is függően) széles skálán mozog a játék során, nagyon gyorsan a földön találhatjuk magunkat. Az ellenséges katonák összehangolt támadásokra és visszavonulásra képesek, de néha a fair play szabályait felrúgva teleportálós cseleket is bevetnek, azaz onnan tűnnek fel, ahol korábban már kiirtottunk mindenkit – szóval sohasem érezhetjük teljes biztonságban magunkat.

Ha nem megy a játék

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt a lehető legtöbb számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért nem, annak több oka is lehet, de mielőtt még teljesen elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb vezérlőszoftverek. Ha nem vagy benne biztos, a következőket kell tenned:

1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce sorozat) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, majd kutasd fel a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét – természetesen operációs rendszeredtől függően.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:

- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

A Chaser minimális gépigénye: Pentium III 650 MHz processzor, 128 MB memória (Windows XP esetében 256 MB), 32 MB-os DirectX 8.1 kompatibilis videokártya hardveres T&L támogatással (GeForce 2 GTS, vagy annál jobb).

Magabiztosságunkat jelentősen növeli az a szépszámú mordálymennyiség, ami birtokunkba kerül a játék végigküzdése során. Érdekes módon a futurisztikus környezet ellenére a fegyelmező eszközök inkább a mai, valóságban is létező csúcsfegyverek továbbfejlesztései, nem olyan high-tech kütyük, amilyeneket mondjuk az Unreal Tournamentekben láthattunk. Ennek megfelelően különféle pisztolyféleségeket, gránátvetőket, puskákat, mesterlövészpuskát, de még egy sorozatrakétavetőt is virtuális zsebünkbe süllyeszthetünk – ezek legtöbbje ráadásul két tüzelési móddal is rendelkezik! Érdekesség még a Mátrixból, illetve Max Payneből kölcsönzött időlassítási lehetőség, ami nem olyan látványos, mint külső nézet esetén, de sokat dob (és könnyít) a játékmeneten, bár nélküle is végigjátszható a program. A játékban több helyen – akár csata közben is – emlékképek ugranak be elfeledett múltunkból, esetenként pedig járműveken is utazhatunk, amik mind-mind sokat emelnek a játékélményen és hangulaton.

A játékmenetet gyakran hosszabb átevezető mozik szakítják meg, melyeknek percei alatt kellően kinyújtóztathatjuk megfáradt ujjainkat és belemerülhetünk az érdekesen alakuló történet további fordulataiba. A sztori megértésével nem lesz gondunk, ugyanis a játék honosított verziója került fel CD-mellékletünkre, így a teljes játékmenüt és a játék alatti feliratozást is anyanyelvünkön olvashatjuk – a szinkron elmaradását pedig kicsit sem sajnáljuk, mert a főhősnek kegyetlenül jól eltalálták a hangját, és a többi szereplő is kiemelkedő szinkronnal lett ellátva.

Nyári kikapcsolódásra: bárkinek!

A változatos helyszínek nagy és többnyire szerteágazó pályáinak megjelenítéséért minden tekintetben korszerű, de mindenekelőtt gyors, saját fejlesztésű grafikus motor felel. A karakterek kidolgozottak, a tereptárgyak textúrái is elég részletesek, de ami fontosabb: az egész grafika nagyon hangulatosra, karakterisztikusra, mégis egységesre sikerült, ami nagyban elősegíti a beleélést, csakúgy, mint a minden dicséretet megérdemlő, egyedi és változatos zenei aláfestés! Ennek a két tényezőnek, és az érdekes történetnek köszönhetően pedig azt hiszem, bátran ajánlhatom a Chaser kipróbálását bármely, akciójátékokat, FPS-eket kicsit is kedvelő játékos számára!

Greg5

Amnézia mindenhol!

A játékok mellett Hollywood is előszeretettel nyúl a teljes vagy részleges emlékezetkiesésben szenvedő főhős figurájához. Ha csak a közelmúltat szemléljük: a Bourne rejtély (hamarosan nyakunkon a folytatás!) különlegesen kiképzett főhőse sem tudja, kik képezték ki, pontosan mire, és kinek is dolgozik. A 2000-es, rengeteg díjat elnyert Mementó főhősének helyzete összetettebb: ő „mindössze" hosszú távú memóriával nem rendelkezik, pár perc után mindent elfelejt, és így kell kinyomoznia kusza múltját. Ben Affleck a Paycheck-ben szintén elveszti memóriáját, miután egy óriáscég számára több év alatt befejezte egy új szuperfegyver kifejlesztését.

Játékokban is nagy gyakorisággal találkozhatunk memóriakiesésben szenvedő főhőssel: a rajzfilmszerű XIII története például fantasztikusan izgalmasan bontja ki ezt az alapszituációt, nem különben a Chaser, de említhetném közelmúltból a csúnyán leszerepelt Mindnight Nowhere-t, vagy a régi szép időkből a Larry5-öt. Utóbbinál annak köszönhető a főhős emlékezetkiesése, hogy a sorozat atyja, Al Lowe a harmadik rész után megígérte ország-világ színe előtt, hogy nem készít negyedik részt. Pár hónap múlva meggondolta magát, viszont a szavát se szerette volna megszegni, így nem negyedik, hanem egy ötödik epizóddal folytatta a szériát, aminek alapszituációja emiatt az, hogy Larrynek emlékezetkiesése van, feladatunk pedig, hogy rájöjjünk, mi is történt a (nem létező) negyedik részben...

Ezek a vörösök annyian vannak, mint a... sokan

DVD tartalom

Úgy tűnik, a nyár elején szokásos uborkaszezon egyelőre még várat magára. Nemcsak ígéretes játékmegjelenéseknek lehettünk tanúi, de beérkezett pár igen jó demó és látványos animáció is, melyek közül figyelmet érdemel a majdnem 1 CD-s terjedelmű Thief: Deadly Shadows demó, illetve a legújabb autós csoda, a Juiced. Ezen kívül ebben a hónapban az új, vastagabb újság mellett megújult keretprogramot üdvözölhettek DVD mellékletünkön, melyben még könnyebben, átláthatóbban navigálhattok kedvenc rovataitok és témáitok közt.

GP Legends 2004

A Sierra 1998-ban megjelent autószimulátora még mindig sokak számára számít etalonnak kategóriáján belül, egyesek szerint megjelenése óta nem készült hasonlóan jó szimuláció. Szuperélethű fizikai modellezés és utánozhatatlan hangulat jellemezte, aminek méltó folytatása a hamarosan megjelenő GTR lehet. Ezzel pedig úgy tűnik, hogy a kiadó is tisztában van, hiszen úgy döntöttek, hogy letörlik a port régi sikerjátékukról, s némi grafikai ráncfelvarrás után ismét kiadják azt – ennek pedig mi csakis örülni tudunk.

A játék irányításához analóg irányító javasolt!

Esc	visszatérés a boxba
2	visszajátszás
3	opciók
10	soför nézet ki/be
+ R	autó reset
C	nézetváltás
Pause	pillanat állj

Ground Control 2

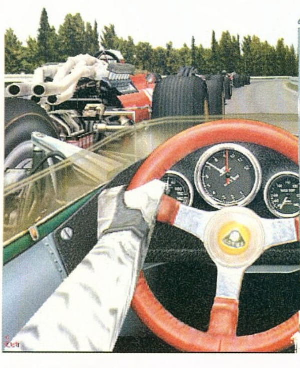
A Ground Control első része újszerű, a gyártást és az erőforrás-menedzsmentet teljességgel nélkülöző stratégiai játék volt, ami megjelenésekor sokunk számára okozott kellemes meglepetést. A második rész elődjéhez hasonlóan ismét ígéretes elemekkel próbálja a műfaj szerelmeseinek érdeklődését felkelteni. Ebben a játékban a józan ész, és a megfontolt előrehaladás alapvető követelmény a sikeres küldetések teljesítéséhez.

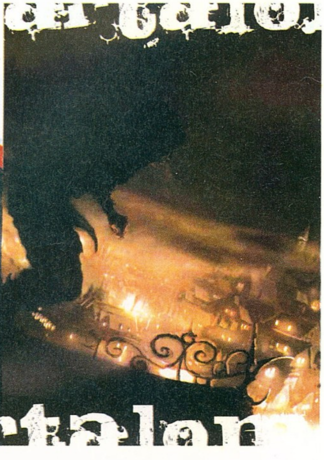
← → ↑ ↓	kameramozgatás
A	támadás
M	mozgás
F	formációk váltása
SHIFT	több egység kivál.
CTRL + -	csoportok létrehozása
1 - 8	csoport kijelölése

Thief: Deadly Shadows

Az ION Storm múlt hónapban elkészült, új lopakodós akciójátéka, a Thief: Deadly Shadows mostanra a szerkesztőség aktuális kedvenc programjává vált. Éjszaka már alig merünk vele játszani, hiszen készítőinek sikerült olyan hangulatot teremteni benne, aminek utánozhatatlan, bizarr atmoszférájától a szőr is feláll a hátunkon. A DVD mellékletünkön található hatalmas méretű (430 megás) demóban a teljes verzió első két pályáját ismerhetjük meg, ahol Garrett köpenyébe bújva kell néhány értékes csecsebecsétől megszabadítani pár szerencsétlen flótást.

W S D	mozgás
	fegyverváltás
- 5	tárgy kiválasztása
	tárgy használata
	falhoz tapadás
+	lopakodás
X	guggolás





Shareware játékok

Amit feltétlen látnod kell: Dark Ore

Dark Ore című játékunk már méretével is tekintélyt parancsolóan terpeszkedik korongunkon. A kicsit szokatlan, 30 megás méretnek persze megvannak a maga előnyei, hiszen DVD mellékletünkön található verzió tartalmazza a teljes játékot is, amit ha megtetszik, egyetlen kóddal aktiválhatunk. A programban egy űrállomás fejlesztgetése és épen tartása a cél, a lehetőségek száma szinte végtelen. Űrruhában építgethetjük állomásunkat, bányászhatunk a környező aszteroidákból, küldetéseket hajthatunk végre, miközben ügyelnünk kell a támadó kalózok visszaverésére is. Enyhén összetett, közepesen szép grafikával felvértezett játék, aminek kezelésébe pillanatok alatt bárki beletanulhat.

További shareware játékok:
3D Hockey / Battleship chess / Dig McDug / Pteroglider / Rainbow islands: Candyland / Space Taxi 2

Animációk

Sajnos ebben a hónapban sem teljesen voltunk képesek bepótolni az E3-as videók bemutatása során szerzett lemaradásunkat, de azért igyekeztünk... Extra meglepetésként sikerült rátenni kezünket az Battle for Middle-Earth csúcsminőségű E3-as bemutatójára, amelyet a nagy szájtátások közepette nem felejtettünk el feliratozni sem...

LotR: Battle for Middle-Earth E3-as bemutató magyar felirattal (DVD Video) / Advent Rising (2 db) / Axis and Allies / Bet on Soldier / D-Day / Everquest 2 / Heroes of the Pacific / Joint Operations / Sid Meier's Pirates! / Kreed Addon / Kult: Heretic Kingdoms / Man of Valor / Pacific Storm / Pathologic / Stalker / The Movies / Star Wars: Battlefront (2 db) / The Sims 2 / Torque / Warhammer 40k: Dawn of War / Wildlife Park / Zoo Tycoon 2 / Richard Burns Rally / Prince of Persia 2

■ Warhammer 40K

Állandó rovataink

A hónap legérdekesebb témája: GTA

A közelmúltban kicsit zord időket megért GTA rovatunk ismét jó kezekbe került, folyamatosan frissülő tartalmával ismét olvasóink megelégedésére szolgál, amit Ti is megerősítettetek nekünk. A rovatban többek közt megtalálhatjátok a sokszor hiányolt Vice City teljes végigjátszást, no meg az elengedhetetlen térképeket.

Action! / Autószimulátorok / Battlefield 1942 / C++ / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Focivilág / Jedi Academy / Linux / Mafia / Magyarítások / Medal of Honor / Old Hardware / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Turkáló

Új program a turkálóban: ReGet Deluxe

Azok, akik a Windows megszokott fájl letöltő rendszerét használják programjaik beszerezésére, már minden bizonnyal szembesültek azzal a ténnyel, hogy kedvenc operációs rendszerünk nem képes a megszakadt letöltések folytatására. Áramszünet, az internetkapcsolat megszűnése, vagy netán egy váratlan fagyás után gyakran fogtuk már mi is fejünket azt kérdezve magunktól: miért nem használtam valamilyen letöltő progit? Mindezidáig az ilyen szoftverek közt a legismertebbnek a GetRight számított. Most viszont feltűnt a színen egy legalább annyira jó program, amelynek hála, bármikor folytathatjuk megszakadt letöltéseinket, legalább annyi lehetőség mellett, mint jól ismert vetélytársa esetében.

Javítások

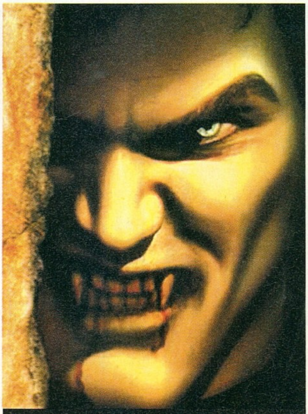
Két fontos javítás érkezett meg a nyár elején. Az első a már sokat hiányolt Battlefield Vietnam patch, amelyben végre kikerült az M60-as géppuska a tankelhárítók kezéből. A második fontos ragtapasz a Thief: Deadly Shadows mentésnél fellépő, a nehézségi szintet érintő gondját orvosolja.

Age of Mythology v1.10 (és Titans v1.03) / Battlefield Vietnam v1.02.2 / Postal 2: Share the Pain v1409 / Starcraft v1.11b / Thief: Deadly Shadows v1.1 / Toca Race Driver 2 v1.2 / Unreal Tournament 2004 v3236

Vámpírok

Discovery Channel ismeretterjesztő filmje

Vajon igazak-e a vámpírokról szóló legendák, vagy a misztikus mesék világába kell sorolnunk őket? Nyomozásunk során ellátogatunk Drakula gróf várába, továbbá szakértők segítségével betekinthetünk a hírhedt Báthori Erzsébet életébe is. A véres történelmi események és az eredeti helyszínek bemutatása mellett megismerhetjük a témát feldolgozó klasszikus horrorfilmeket is. Interjút láthatunk a leghíresebb filmbeli Drakulával, a magyar származású Lugosi Bélával, valamint megtudhatjuk, hogy a világon a legtöbb könyvet a vámpírtörténetekből adták el, és több mint 500 filmalkotás készült belőlük...



■ Vámpírok

A Discovery Channel filmje:
Vámpírok 2. rész

Játékdemók:
Chaos League / Grand Prix Legends 2004 / Ground Control 2 / Juiced / Soldiers: Heroes of WWII / Thief: Deadly Shadows

Animációk:
LotR: Battle for Middle-Earth E3-as bemutató magyar felirattal (DVD Video) / Advent Rising (2 db) / Axis and Allies / Bet on Soldier / D-Day / Everquest 2 / Heroes of the Pacific / Joint Operations / Sid Meier's Pirates! / Kreed Addon / Kult: Heretic Kingdoms / Man of Valor / Pacific Storm / Pathologic / Stalker / The Movies / Star Wars: Battlefront (2 db) / The Sims 2 / Torque / Warhammer 40k: Dawn of War / Wildlife Park / Zoo Tycoon 2 / Richard Burns Rally / Prince of Persia 2

Javítások:
Age of Mythology v1.10 (és Titans v1.03) / Battlefield Vietnam v1.02.2 / Postal 2: Share the Pain v1409 / Starcraft v1.11b / Thief: Deadly Shadows v1.1 / Toca Race Driver 2 v1.2 / Unreal Tournament 2004 v3236

Mozielőzetesek:
Aliens vs Predator / Chronicles of Riddick / Collateral / Constantine / Shark Tale / The Bourne Supremacy / The Stepford Wifes
Mindegyik mozielőzetes magyar felirattal tekinthető meg!

Shareware játékok:
3D Hockey / Battleship chess / Dark ore / Dig McDug / Pteroglider / Rainbow islands: Candyland / Space Taxi 2

Állandó rovataink:
Action! / Autószimulátorok / Battlefield 1942 / C++ / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Doom 3 / Focivilág / GTA / Jedi Academy / Linux / Mafia / Magyarítások / Medal of Honor / Old Hardware / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Killing Spree mod:
Red Orchestra 2.1 (UT2004 mod)

Háttérképek:
Auto Assault (2 db) / Geist / JAK 3 and Ratchet and Clank / Myst IV / Prince of Persia 2 / Star Wars Republic Commando / Deadly Shadows / X-Men Legends / Driv3r (2 db) / Full Spectrum Warrior (2 db) / Ground Control 2 (3 db)

Extrák:
Cikkek a PC Guruban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások közel 2500 játékhoz)

Képek a kukkolóban:
Army Men – Sarge's War / Crashday / Dragon Age / Dreamfall / El Matador / Ghost Recon 2 / Half-Life 2 / Knight Rider 2 / Kohan II – Kings of War / Need for Speed Underground 2 / Pacific Fighters / Playboy - The Mansion / Shark's Tale / Star Wars Battlefront / Star Wars Republic Commando / Tabula Rasa / The Witcher / Vanguard

Turkáló:
Adobe Acrobat Reader 6.0 Magyar / DivX 5.1.1 Bundle / Xvid codec / Mediaplayer 9 (XP) Magyar / VirtualDub v1.5.10 / Norton Antivirus frissítés (2004.06.17) / BitDefender 7.2 (ingyenes vírusirtó) / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 2.91 és 5.03 / CD MP3 Burner v2.15 / Ahead Nero v6.3.1.1.5 / DirectX 9.0b / Videokártya driverek (Ati Catalyst 4.6 XP és Nvidia Detonator 56.72 XP / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.03a / Getright 5.1 Magyar / ICQ 2003b #3916 / ICQ 4.1 / Internet Download Manager v4.01 / Shockwave Flash Player 6 / ReGet Deluxe v4.0.210 / SpyBot v1.3 / HyperSnap DX v5.60 Magyar / SnagIt v7.0.3 / ACDSee v6.0.3 / IrfanView v3.91 Magyar / Fraps v1.9D / NVRefresh v2.1a / PowerStrip v3.49 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2004 / WinRar 3.30 Magyar / WinZip 9.0 / friss katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Light program mellé

Spider-Man 3

Kiadó: Activision **Fejlesztő:** Treyarch
Megjelenés: 2005

A patinás, 1979-ben alapított Activision tudja, mitől döglik a légy (micsoda kérdés, hát a póktól). Hosszú évek alatt összegyűjtött tapasztalatának hála sokszor hozott már remek befektetésnek bizonyuló döntéseket. Ilyen volt az is, amikor leszerződtek a képregény-óriás Marvel csoporttal, és elkezdték fejleszteni az egyik legnépszerűbb szuperhős, a Pókember kalandjait feldolgozó játékukat. A párhuzamosan futó mozifilm okozta szélárnyékban aztán olyan sikeres lett a játék, hogy a cég többek között ennek köszönheti tavalyi 850 millió dollár feletti árbevételét (ebből 245 millió dollárt a Spider-Man generált), a Columbia filmstúdió pedig az első Pókember filmnek azt, hogy megmenekült a bukástól.

Így aztán érthető, hogy a santa monicai Activison mindent elkövet, hogy alaposan a fenekére verjen a Marvellel kötött licensz-szerződésének. Még meg sem száradtak a Spider-Man 2 játékok lemezei a gyártósoron, máris bejelentették a folytatást. Eddig szigorúan követték a filmforgatások ütemét, így a második rész pontosan egyszerre került a boltok polcaira és a mozivásznakra (Amerikában ez június 30-a volt, a tervek szerint hazánkban is egyszerre jelennek majd meg, valamikor augusztusban). A harmadik epizód esetében azonban nem várják be a filmkészítőket, és a Spider-Man 3 (amiben természetesen ismét Tobey McGuire és – főleg – Kirsten Dunst domborít, a rendező pedig újfent Sam Raimi lesz) 2007. májusában történő bemutatása előtt jó két évvel, már jövőre elkészítik hálószövő barátunk harmadik kalandját.

Méghozzá szép hosszú kalandnak nézünk elébe, hiszen a hírek szerint több mint 40 évnyi képregény történetét öleli majd fel a játék cselekménye. Abban pedig csak reménykedhetünk, hogy a PC-s változat minősége nem marad el olyan drámai mértékben a konzolos verziótól, mint ahogy azt a Spider-Man 2 esetében tapasztalhatjuk.

World Racing 2

Kiadó: TDK Mediactive **Fejlesztő:** Synetic
Megjelenés: 2005

Tavaly ősszel jelent meg a Mercedes-Benz World Racing, amit akkor Tasi 88%-ra értékelt a PC Guru hasábjain. A TDK javítani szeretne, ezért megbízták az első részt fejlesztő Syneticet a folytatás összeütésével, amiben a csillagos márkát Volkswagen modellek váltják fel.

A fejlesztés ismét párhuzamosan kezdődik PC-re és konzolokra, és remélhetőleg ezúttal fej-fej mellett is maradnak (tavaly a konzolváltozat jóval előbb megjelent, a PC-s mégsem nyújtott semmivel sem többet nála, csak plusz várakozási idővel sújtott minket). Az első részhez hasonlóan ismét hatalmas úthálózat várható, és a Volkswagen csoport összes utcai, verseny és off-road autóját megpróbálják belezsúfolni majd a játékba, a legkisebbektől a luxuskategóriáig. Ebből következőleg nem csak a VW járművekkel találkozunk, de vezethetünk Audi, Seat és Skoda autókat is, sőt Bugatti és Lamborghini modellek is szerepelnek a palettán (hogy ők hogy jönnek ide, nem tudom). Sokrétű küldetések, tökéletesre csiszolt fizikai modellezés és tuningolási lehetőségek várnak az egyelőre pontos megjelenési dátummal nem rendelkező World Racing 2-ben.

Bár a játék lenne ilyen szép, mint ez a Miura

Alexander the Great

Kiadó: Koch Media **Fejl.:** Deep Silver **Megj.:** 2004. nov.

2004 februárjában határozta el a Deep Silver angol fejlesztőcsapat, hogy az eddigi X2 és Singles játékai után most populárisabb műfajban próbál szerencsét, és újabb téglát épít a stratégiai játékok hatalmas falába.

Az építőanyag neve Alexander the Great, vagyis Nagy Sándor korában fogunk harcolni. A 3D-s RTS műfajt némi RPG-vel megbolondító alkotásban Sándor macedón katonáinak egy osztagát irányíthatjuk, a játékot pedig a nagyfokú valósághűség lengi be.

The Polar Express

Kiadó: THQ Megjelenés: 2005

November végén kezdik vetíteni a mozik a Chris Van Allsburg híres könyve alapján készült The Polar Express című animációs filmet, melyet Robert Zemeckis és Tom Hanks neve fémjelez. A tipikus karácsonyi történetben néhány fiatal felkerekedik, hogy a Polár Expressz segítségével, számos kaland közepette, néhány felejthetetlen figurával (A Mindentudó Lány, a Magányos Fiú, a Hobó, stb.) történő találkozást követően eljusson a Mikulás házához, az Északi sarkra. Az alapvetően akció/kaland játék végigköveti a film eseményeit, minijátékokkal és fejtörőkkel (elveszett ajándékok keresése) színesítve az utazást.

Hányszor mondjam, hogy a nevem nem Harry?!

Az E3 legjobbjai

Napvilágot látott a játékszakma legnevesebb szakíróinak szavazatai alapján összeállt E3 dicsőségtabló, a Game Critics Awards 2004 győzteseinek listája. Íme a győztesek!

A show legjobbja: Sony PSP
A legjobb PC játék: Splinter Cell 3
A legjobb konzoljáték: Halo 2
A legjobb hardver: Sony PSP
A legjobb akciójáték: Halo 2
A legjobb akció-kaland játék: Splinter Cell 3
A legjobb RPG: Jade Empire
A legjobb szimuláció: The Sims 2
A legjobb sportjáték: Madden NFL 2005
A legjobb stratégiai játék: Battle for Middle Earth
A legjobb multiplayer játék: Halo 2
Különdíj a grafikáért: Splinter Cell 3

Hidden and Dangerous Sabre Squadron

Fejlesztő: Illusion Softworks
Kiadó: Take 2
Megjelenés: 2004. szeptember

A Hidden and Dangerous 2 tavalyi megjelenése az egymilliós eladási álomhatár fölé emelte a sorozattá bővült második világháborús akciójátékot. A csapatalapú, külső és belsőnézetből egyaránt játszható taktikai shooter egyjátékos módja a brit elit kommandó, a British Special Air Service (SAS) osztagának irányítását bízta ránk, de emellett sokrétű multiplayer résszel is rendelkezett.

Az „üssük a vasat, amíg meleg" szemlélet jegyében már javában készül, és idén ősszel meg is jelenik a kiegészítő lemez, Sabre Squadron címen. Ebben kilenc új egyjátékos küldetést találunk, melyek négy, szintén új helyszínen zajlanak, ráadásul biztosított lesz ezen küldetések kooperatív megoldása is, internetes játékostársak segítségével. Ha már internetes játék: a Sabre Squadron három-három új deathmach és területfoglalós, valamint két új feladatközpontú multiplayer küldetéssel rendelkezik majd, melyek mindegyikén akár 32 játékos ropogtathatja fegyverét. Említésre érdemes még az új fegyverek megjelenése (mint a német Panzershreck, a G43 puska és a PAK 40 ágyú, valamint a SAS flare gun), és az ígéretek szerint a mesterséges intelligencián is csiszoltak valamit (ennek ellenére mi a cseh srácoktól némi Mafia 2 anyagnak jobban örültünk volna).

El Matador

Az állóképeken már jól mutat a program

Fejlesztő: Plastic Reality Technologies
Kiadó: Cenega
Megjelenés: 2005. szeptember

A 2000 nyarán alakult Plastic Reality fejlesztőcsapata a budget kategóriás Toytrains Simulator után, tavaly ősszel készítette el a Korea: Forgotten Conflict című stratégiát. Ezután láttak neki El Matador néven következő, külsőnézetes-lopakodós akciójátékuknak, melyben főhősünk egy kábítószerellenes ügynökként veszi fel a harcot Dél-Amerika drogkartelljei ellen. Motivációnk alapja a bosszú, hiszen bátyánk halálát akarjuk számon kérni a drogbárókon. Ebből következik, hogy nagyon fontos szerep jut a történetnek, amely számos csavarral és fordulattal, meglepetéssel és drámai elemmel rendelkezik. A küldetések között renderelt átvezető mozikban gyönyörködhetünk. Ellenfeleink széles skálája az állatoktól kezdve (krokodilok, kutyák) az ellenséges zsoldosokon át a játéktermi gépeken divatos pályavégi főellenségekig tart. Utóbbiak képesek utasítani az egyszerűbb katonákat, így valóságos hierarchia szerint élnek a bűnözők is. Az AI ezek mellett összetett, összehangolt irányításra képes (riadó esetén szisztematikus átkutatják a területet stb.). A látványos összecsapásokat rag doll effektek színesítik.

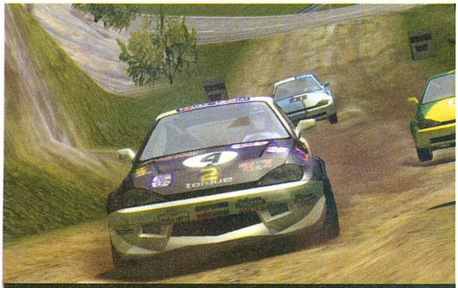
Scott Miller megmondja a frankót!

Azt vettem észre magamon, hogy ha elérek egy bizonyos pontig egy játékban (főként akciójátékban), ahol kezdem elveszíteni az érdeklődésemet, és lanyhul bennem a játék adta feszültség (általában akkor, ha elérek egy új szintre, és állást mentek), nos, ekkor előbújik belőlem minden játéktervező rémálma: Geronimo, az őrült indián. Előkapom a legnagyobb fegyvert, és sztorit, taktikát, szerepjátékot feledve nekirohanok Rambóként az ellenségnek. Persze nem is lennék Scott Miller, ha nem kezdeném analizálni a viselkedésemet, hátha sikerül így ráakadni néhány játéktervezői buktatóra. Arra jutottam, hogy általában a sztorival és a fejlődéssel kapcsolatos bizonytalanság vezet erre a lépésre („Vajon nem mentem el valami fontos dolog mellett? Nem hagytam ki valami érdekességet?"). Mivel a kínzó kérdésekre előbb-utóbb azt a választ adom, hogy „Ha igen, akkor sem fogom emiatt újrakezdeni!", máris megvan az indok a lelkesedés elvesztésére, és a Geronimóvá változásra. Tudjátok, mi a legrosszabb az egészben? Hogy a Geronimo-taktika sok játékban meglepően eredményes! Tanulságként azt tudom ajánlani a játékfejlesztőknek, hogy ne hagyják bizonytalanságban a játékost a sztorival és a karakterfejlődéssel kapcsolatban, illetve végezzék el a „Geronimo-tesztet", és gondoskodjanak arról, hogy a „fejjel a falnak" taktika ne lehessen eredményes a játékban!

Cross Racing Championship

Fejlesztő: Invictus Kiadó: Eidos Megj.: 2004. ősz

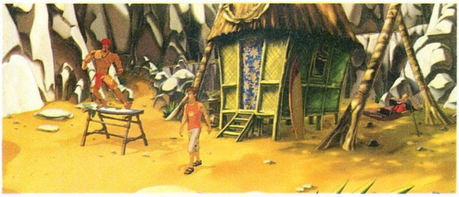
Néhányan talán még emlékeztek az Insane nevezetű alkotásra, amit a PC Guru 2001 legjobb autós játékának választott. A magyar fejlesztésű szimulátor alaposan felkavarta az autós programok akkoriban közel sem elkényeztetett rajongóinak lelkiállapotát, számos kellemes órát szerezve nekik. Az Invictus most ismétlésre készül, idén ősszel dobják piacra legújabb autós játékukat, Cross Racing Championship néven.
Az off-road stílust felturbózva ábrázoló műben ismét tökéletesen valósághű fizikai modell szerepel, és a pályák illetve járművek választéka sem fog hiányt szenvedni. Hatvan különféle versenyen vehetünk részt, melyek között jeges hegyi utak, sivatagos vidékek, és nagyvárosi helyszínek egyaránt szerepelnek. Szinte természetes a többjátékos akció, a valóságos törésmodell, az okos és tanulni képes ellenfelek, és a szemet-fület gyönyörködtető effektek garmadája, de autónk testreszabhatósága is szerepel a játék extralistájában.


A háttérben mintha térgörbület lenne látható...

Runaway 2

Fejlesztő: Pendulo Studios Kiadó: FX Interactive

Továbbra is csak minimális információt enged ki kezei közül a spanyol Pendulo [redacted]csapat a tavalyi év kalandjáték-[redacted]tése, a Runaway: A Road Ad-[redacted] folytatásáról. Hivatalos bejelentés hiányában mindössze annyi szivárgott ki, hogy ismét 3D-s karaktereket fogunk álomszép hátterek előtt mozgatni, valamint Brian és Gina is visszatér az új kalandban. Információkból ugyan be kellett érnünk ezzel a kevéssel, ám végre képeket is tudunk mutatni a játékból, ezekből kitűnik, hogy sok változásra nem kell számítanunk, de esetünkben azt hiszem elégedettek lennénk egy szimplán új történettel is.



A vízesést nemzetbiztonsági okokból lezártuk! Tovább!

A jó..

Nagyon-nagyon régen nem örülhettünk már annak, hogy magyar fejlesztésű játékokat látunk az eladási listák élvonalában – most azonban, hosszú évek után végre megtört a jég! Az Afrika Korps vs. Desert Rats lapzártánkkor már a kilencedik hetét tölti a teljes árú PC-s játékok angol eladási 100-as toplistáján, a Panzers pedig annak ellenére, hogy még csak elővételben kapható, két hete első az Amazon webáruház (a legnagyobb online bolt a világon) német szekciójának össz-platform (minden konzol + PC) toplistáján! Gratulálunk, csak így tovább!

...a rossz...

Újabb két legendás fejlesztőcsapat tűnt el a süllyesztőben. Nincs többé Papyrus (a Grand Prix Legendsről és a NASCAR sorozatról voltak híresek) és Impressions (a Lords of the Realm és Caesar sorozatok készítői). A csapatok alkalmazottainak egy része beolvad a Vivendi más fejlesztőcsoportjaiba, a többieknek fel is út, le is út...

...és a csúf

Igen kínos programhiba került a múlt hónapban bemutatott zseniális lopakodós játék, a Thief Deadly Shadows kódjába. A hiba azt eredményezi, hogy játékállás visszatöltése után a játék mindenképpen normál nehézségi fokon folytatódik. Mióta a hiba kibukott, az egész Thief-játékosközösség azokon az arcoskodókon kacag, akik azon fanyalogtak, hogy „milyen könnyű a Thief 3 expert szinten is"... Lapzártánkkor érkezett meg a hibát javító patch, keressétek a DVD-n!

Comandos Strike Force

Fejlesztő: Pyro Studios Kiadó: Eidos

Valószínűleg néhány fej lehullott az Eidos angliai központjának internetes részlegénél, amikor június elején egy jóravaló kolléga világgá kürtölte a legújabb Commandos epizód bejelentő hírecskéjét. Az oldalt kisvártatva törölték, de a részletek már rendelkezésünkre állnak. Eszerint nagyot változik a világ, de legalábbis a nézőpont, hiszen a Commandos Stike Force belső nézetes lesz, azaz first person shooter kategóriában indul.

A taktikai oldalról erős játéksorozat a negyedik részben sem hazudtolja meg önmagát, így semmiképpen sem Serious Sam-szerű akcióra, sokkal inkább taktikai tervezésre, összehangolt támadásokra számíthatunk. A nem lineáris játékban nagyfokú szabadság mellett valósíthatjuk meg támadási terveinket, melyekhez különféle taktikák és ezek kivitelezését segítő fegyverek állnak rendelkezésre, az elterelésre, menekülések fedezésére kiválóan alkalmas időzített bombáktól a csendben történő gyilkolászást szolgáló késekig.

Központi karaktereink a zöldsapkás kommandós, a mesterlövész és kém kategóriákból kerülnek ki, és a hírek szerint kedvünkre váltogathatunk majd közöttük. Minden kategória eltérő képességekkel, ebből kifolyólag teljesen más játékstílussal rendelkezik. A történet három összefüggő hadjáratot ölel fel, Norvégia, Oroszország és Franciaország helyszínein. A három játszható karakter mellett szövetséges csapatok támogatásának kérésére is lehetőségünk lesz. Ennyi tudható jelenleg, multiplayer részről mindössze a nyolcszereplős online játékmódra történő utalás hangzott el.

Az Eidos kommandósai újra hallattak magukról

Moto GP

Ultimate Racing Technology 3

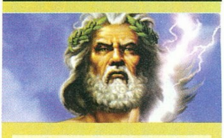
Fejlesztő: Climax Kiadó: THQ Megjelenés: 2005. ősz
Honlap: www.climaxgroup.com

Idén a változó kor elkerül minket, ám jövőre újra hallat magáról a Climax (nevüket a MotoGP mellett a Warhammer Online kapcsán ismerhetjük): egész pontosan 2005. szeptember 30-át jelölték meg a motorversenyek eddigi legsikeresebb sorozatát trilógiává bővítő résznek, a MotoGP 3-nak legkésőbbi megjelenésére (Európában a fenti címben szereplő, szép hosszú néven jelenik majd meg).

A motorversenyek szűkös kínálatát 2002-ben lényegében az EA Sports Superbike-ja és a MotoGP első része képezte. Utóbbi a száguldás érzésének remek megvalósításával, hangulatos játékélményével és realisztikus fizikájával hamar belopta magát a rajongók szívébe. A 2003-ban megjelent folytatás az elsők között támogatta az Xbox Live szolgáltatását, és az első részhez hasonlóan sorozatban nyerte a rangos Grand Prix díjakat.

A harmadik részben – melyet a futamokat szervező Dorna Sportsszal együttműködve készítenek – korunk vezető motorgyártói egytől egyig felvonulnak: Honda, Suzuki, Yamaha, Aprilia, Ducati, Kawasaki és Proton márkák speciális MotoGP bajnokságban résztvevő versenygépei szerepelnek a kínálatban. A valódi helyszínek könnyű felismerését fotorealisztikus minőségű képi megjelenítés teszi lehetővé, és egy vadonatúj játékmódot is emlegetnek a fejlesztők. A sikeres THQ – Climax együttműködés tehát folytatódik, sőt a hírek szerint a MotorGP mellett egy újabb játéksorozat elindítását is tervbe vették.

apró



A **Microsoft** büszkén jelentette be, hogy az Age of Mythology reneszánszának köszönhetően (az árcsökkentés hatására a megjelenés után másfél évvel újra visszatért a játék az amerikai eladási top10-be, és 26 héten keresztül ott is maradt) az Age sorozat eladásai túllépték a 15 milliót.

Ron és **Chris Millar**, a korábban a Blizzardnál vitézkedő testvérpár (a Warcraft 1-től a Diablo 2-ig dolgoztak a cégnél grafikus, illetve designer poszton) a Lionheadhez igazol – de hogy Molyneux atyánk melyik játékra osztotta be őket, egyelőre titok.

A **Take 2** közzétette új elnöke, Paul Eibeler jövedelmét. Lehet irigykedni: az úriember 150 000 dollárt kapott az aláírásáért (31,7 millió Ft), aztán évi 600 000 fizetést (126,8 millió Ft), és negyedévenként 50 000 bónuszt (10,6 millió) tehet zsebre, a részvényopciók mellett természetesen.

Néhány napja egy **C&C** rajongói oldalon napvilágot látott egy digitális kamerával monitorról készített kép, ami állítólag az egy éve készülő **Command & Conquer** 3-ból való. Különféle fórumokon több, magát exwestwoodos fejlesztőnek valló figura igazolta a projekt létezését, bár lapzártánkig az EA hivatalosan még nem nyilatkozott az ügyben.

A **Civilization** és az **Age of Myhtology** után újabb számítógépes játék táblás verziójával jelentkezik az Eagle Games: ősszel bemutatkozik a Pirates! társasjáték-változata. Mi már megrendeltük...

PC GURU E3 szakmai toplista

Idén először a PC Guru kiosztotta a szakma E3-díjait! A következő, neves játékipari személyiségekből álló, tízfős zsűrit kértünk fel a legjobbak összeválogatására (megjegyzendő, hogy ők nem feltétlenül látták az olyan, csak a kiválasztott újságírók számára bemutatott játékokat, mint pl. a Battlefield 2, vagy a Dragon Age):

Brian Reynolds, Big Huge Games (Civilization 2, Alpha Centauri)
Chris Taylor, Gas Powered Games (Total Annihilation, Dungeon Siege)
David Perry, Shiny (Enter the Matrix, Messiah, Earthworm Jim)
Demis Hassabis, Elixir (Theme Park, Republic, Evil Genius)
Doug Lombardi, Valve (Half-Life 1-2)
Harvey Smith, ex-Ion Storm (Deus Ex 1-2)
Jeremy Soule, szabadúszó (KOTOR, Morrowind, Neverwinter Nights)
Marek Spanel, Bohemia (Operation Flashpoint)
Peter Molyneux, Lionhead (Black & White, Dungeon Keeper, Populous)
Rick Johnson, Raven (Soldier of Fortune, Heretic, Quake 4)

A legjobb akciójáték

1. Half-Life 2
2. Splinter Cell 3
3. Prince of Persia 2

A legjobb stratégia

1. Battle for Middle Earth
2. Rome: Total War
3. The Movies

A legjobb RPG/kalandjáték

1. World of Warcraft
2. Vampire: Bloodlines
3. Bard's Tale

A legnagyobb meglepetés

1. Splinter Cell 3
2. F.E.A.R.
3. Warhammer 40K: Dawn of War

Warhammer 40K

A legnagyobb újítás

1. Half-Life 2
2. Splinter Cell 3
3. Battle for Middle Earth

A show legjobb játéka

1. Half-Life 2
2. Sims 2
3. World of Warcraft

A legjobb kiadó

1. Ubisoft
2. Electronic Arts
3. Microsoft

Kés és villa helyett baltával terítettek

Silent Hill 4
The Room

Fejlesztő: Konami Tokyo
Kiadó: Konami
Megjelenés: 2004. szeptember
Honlap: www.konami.com/silenthill4

E3 beszámolónkban már olvashattatok kis ízelítőt a thriller-király Silent Hill sorozat legújabb folytatásáról. A negyedik rész semmi eget rengető változtatással nem kecsegtet, hozza a szokásos borzongást, az izgalmas és kellően beteg történetet. A pusztuló szoba rejtélyét azóta sem sikerült felfedni, ám az első PC-s képek megérkeztek a híres túlélő horrorból.

Axis & Allies

Kiadó: Atari **Fejlesztő:** TimeGate Studios
Megjelenés: 2004. november

A Kohan-sorozattal elhíresült TimeGate a világ egyik legnépszerűbb társasjátékának számítógépes feldolgozásán fáradozik. A második világháborús témájú Axis & Allies az eredetihez hasonlóan a háború, a stratégia és a gazdaság szentháromságára épít, de a játékmenetet egyedi elemekkel egészíti ki.

A számítógépre átírt változatban a játékos újraélheti, megtapasztalhatja és adott esetben át is írhatja az emberiség történetének legnagyobb összecsapását. A második világháború gyakorlatilag összes résztvevőjét választhatjuk, és összemérhetjük képességeinket a nemzetek nagy tábornokai és vezetői ellenében. Ez konkrétabban USA, Anglia, Németország, Szovjetunió és Japán seregeit, valamint Rommel, Eisenhower; Yamamoto, Zsukov és Montgomery vezetőket jelenti (utóbbiakkal találkozni is fogunk). A valós idejű harcrendszert (amit a múlt számban Hancu által említett körökre osztott stratégiai térkép-mód fűszerez), dinamikus hadjáratok; földön, vizen, levegőben irányítható egységek (természetesen minden oldalnak egyedi egységei lesznek) és online játékmódok egészíti ki. Ezekhez jön még a stratégiai játékban eleddig nem tapasztalt sokrétű taktikai lehetőség, amelyekkel roppant komplex összecsapásokat, életszerű csatákat hozhatunk össze…

Erdő mélyén, falu szélén, repülőtér lapul békén...

Valami azt súgja, hogy ezúttal késni fog a vonat

Singles

Threesomes

Fejlesztő: Deep Silver
Kiadó: Koch Mesia
Megjelenés: 2005. április
www.singles-the-game.com

A szinglik visszatérnek! A párkereső-randizgató, erotikus tartalommal bíró, a nyugalom megzavarására alkalmas Singles: Flirt Up Your Life után a Deep Silver kiegészítő lemezt jelentett be, Threesomes munkacímen. Ebben újabb, még több egyediséggel bíró karaktereket, és feljavított 3D-s grafikát találunk. Finomítanak a karaktermodellek mozgásán, valamint megszámlálhatatlan új tárgyat (nem elsősorban fotelokra és heverőkre kell gondolni) és ruhadarabot pakolnak a játékba. Mindezeknek köszönhetően sokkal szexisebb, érzékibb és izgatóbb lesz a játék – ígérik a Deep Silvernél. Lényeges újítás még, hogy új történetet is fabrikálnak karaktereink köré, és számos új helyszínre ellátogathatunk. Bízzunk a fejlesztők ígéretében, hogy a szinglik is sokkal bujábbak lesznek, és ne feledjük az ismert szólást: a méret a lényeg!

Dicséretes, hogy a fejlesztők nem hagyják magára az eredeti játékot sem, a nemrégiben megjelent 1.4-es frissítés például megváltoztatja a karakterek kinézetét, és számos, a játékmenetet érintő változást is tartalmaz. (A cím rejtélyének megoldásához: a hasonló című film nálunk Édeshármas név alatt ment a mozikban, szlogenje pedig ez volt: „Egy lány. Két fiú. Három lehetőség." Mi lesz itt…?)

Csak megmosom a hajam...

H news magyar hírek

1848

Fejl.: Hydrogame **Kiadó:** nincs **Honlap:** www.48.hu

Az 1848-as szabadságharcot feldolgozó, körökre osztott stratégia készül egy lelkes magyar csapat műhelyében! Az eredeti térképek alapján felépített játéktéren klasszikus hatszöges felosztást találunk, melyen 14-féle korabeli egységből álló csapatot ütköztethetünk, vagy ostromokat vezényelhetünk le velük. Seregeink ezredekből épülnek fel, mindkét oldalon megtalálhatók a gyalogosok, huszárok, könnyű- és nehézlovasság, népfelkelők, valamint négyféle tüzérségi üteg. Magyar oldalon a lovas és gyalogos nemzetőrök, míg osztrák részről határőrök színesítik a palettát. Egységeink dinamikusan változó jellemzőkkel (létszám, tapasztalat, fáradtság, morál és ellátmány) rendelkeznek, élükön pedig egy-egy, a játékos által taktikai utasításokkal irányított tábornok áll (összesen 40, egyedi tulajdonságokkal rendelkező tábornok szerepel a játékban). Veszteségeik pótlására a magyarok a nagyvárosokban toborozhatnak utánpótlást, míg az osztrákok időről időre erősítést kapnak. Az orosz beavatkozás választható opció. Az 1848-at a gépi ellenfélen kívül ketten, helyi hálón vagy az Interneten játszhatjuk majd.

A Seadogs nyomvizén..

Az 1995-ben alakult Akella orosz fejlesztőcsapat öt hosszú év fejlesztés után, 2000-ben adta ki kezei közül a Sea Dogs első részét. Telitalálat volt ez a Pirates!-re szomjazó játékosok számára, de sok új rajongót is szerzett vele a kiadó Bethesda a stílus számára. Ezután az orosz fiúk nekiláttak a kevésbé sikeres Age of Sail még sikertelenebb folytatásának elkészítéséhez. Bár a játék nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, a Global Star kiadó még kiegészítő lemezt is rendelt tőlük (Privateer's Bounty).

Eközben a fiúk már javában hegesztették a Sea Dogs folytatását, érkeztek a szebbnél szebb képek, később a csodálatos videók.

Aztán 2003-ban, nem sokkal a megjelenés előtt az egészet eladták a Disney aktuális sikerfilmje, a Pirates of the Caribbean neve alatt (sikeresen elkapkodva a befejezést, ami megint csak közepes alkotást eredményezett), így a Sea Dogs II project szépen elsüllyedt. Ám most többfelé elkezdett bugyogni a víz, újabb és újabb reinkarnációs jelek tűntek fel a tenger mélyéről...

Captain Blood

Fejlesztő: Plastic Reality Technologies
Kiadó: 1c
Megjelenés: 2004. 12
Honlap: www.akella.com/pub-blood-en.shtml

Ugyanaz a fejlesztő, ugyanaz a kiadó. Az Akella másik Sea Dogs-szagú projectje Rafael Sabatini Captain Blood novellái alapján készül, és 1685 Spanyolországába repít. A játék tengeren és szárazföldön végrehajtható küldetésekből épül fel, és társához hasonlóan elsősorban vitorlázásból és kardvívásból áll. Előbbinél harcok esetén választhatunk belső nézetes ágyúkezelést, illetve külső nézetes manőverezést, amikor tengerészeink önállóan céloznak, nekünk csak a lövés pillanatát kell meghatároznunk. Ez sem olyan egyszerű, hiszen figyelembe kell vennünk a szél erejét és irányát, az időjárási körülményeket, hajónk tulajdonságait, és ágyúink lőtávolságát egyaránt.

A hajók kidolgozása, sérülésrendszere roppant részletesen kidolgozott, vitorláink leszakadhatnak, kilyukadhatnak vagy ki is gyulladhatnak. A hajótestbe ementáli mintát lyuggathatunk, és a lőporraktárat eltalálva fel is robbanthatjuk a hajó egyes részeit, vagy akár az egész teknőt. Az Akella ugyanakkor átemeli a Pirates of the Caribbeanban megismert legénység-, fedélzet- és hajózási modelleket is.

A szárazföldi csaták arcade módban, több ellenfél ellen zajlanak. Fegyvertárunkban kardok, pisztolyok, muskéták, dobókések és bombák találhatók, de lehetőségünk lesz különféle kombók bevitelére is. Az ellenfelek legyőzése után járó tapasztalati pontotokat új képességek, harci technikák tanulására fordíthatjuk, a zsákmányolt aranyból pedig új fegyvereket és felszerelést vehetünk magunknak.

Nem egyedül fogunk harcolni, segítőink derekasan küzdenek oldalunkon. A szárazföldi harcok változatosságát a környezet interaktívvá tételével próbálják fokozni – harc közben ágyúgolyók zúgnak a fejünk felett, meglékelve és elsüllyesztve kikötőben hagyott hajóinkat, – jobb esetben lebombázva a védők állásait, és törmelékeket szórva a küzdő felekre. A látványosságért egyébiránt vadonatúj grafikus motor felel, ami magas poligonszámot, és egy rakat új shader-alapú effektet biztosít. A küldetéseket a motorral megvalósított átvezető mozik színesítik. A játék zenéje is megér egy mondatot, hiszen hollywoodi stílusú, heroikus hangvilágot igérnek, amit a Moszkvai Filharmonikus Zenekar közreműködésével alkotnak meg.

Nagy a hasonlóság, ugye? Egy ideig éltünk a gyanúperrel, hogy itt bizony egy játékról van szó, csak időközben névváltoztatáson esett át, és ezért szerepel két néven. De nem erről van szó, az oroszok tényleg két, szinte teljesen azonos játékon dolgoznak. Végül a slusszpoénként: ha hinni lehet a pletykáknak, titokban munkálkodnak egy harmadik játékon is, Sea Dogs 2 néven...

Swashbucklers Legacy of Darke

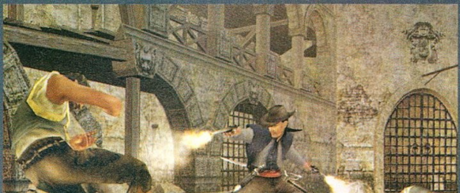
Fejlesztő: Akella
Kiadó: 1c
Megjelenés: 2004. 12
Honlap: www.akella.com

A z 1912-ben játszódó Swashbucklers külsőnézetes akciókalandjáték, amiben az ifjú Abraham „Fülemüle" Grey kapitányt alakítjuk, aki a frissen alakult Egyesült Államok kormányzójától kapott kiváltságlevéllel felvértezve csöppen bele a Karib-tengerre lassan átterjedő, eredetileg az USA és Nagy-Britannia között kirobbant háború közepébe.

Az ifjú Abrahamot persze a háborúnál jobban izgatja a kincsek felkutatása és a hírnév megszerzése. Számos tengeri ütközetben, verekedésben, kard- és pisztolypárbajban vehetünk részt, miközben hajókat foglalunk el, városokat rohanunk le, jól őrzött erődökbe osonunk be, illetve rosszabb esetben börtönökből szökdösünk – mindezt egyetlen cél, Francis Drake legendás kincsének felkutatása érdekében.

A játék erősen karakterközpontú, elbeszélő jellegű, filmszerű történettel rendelkezik, amit ironikus humor itat át. A külső nézőpont beállított követő kamerákkal, és hagyományos hátsó nézettel operál mind a tengeri csaták, mind a szárazföldi séták esetében. Lehetőség lesz fejleszteni hajóinkat nagyobb kaliberű, messzebbre hordó ágyúk és más, korai XX. századi csúcsfegyverek segítségével. Minden valós időben történik majd, a grafikát pedig a RenderWare motor és saját fejlesztésű technológia biztosítja.

> Tűz- Mármint ne lőjetek, úgy értem, ég a fedélzet



> Kalózlecke #15.: fegyvertelenek móresre tanítása

apró

A **Warner** megelégelte a filmjeiből készült játékok igencsak alacsony átlagos színvonalát, és azt tervezi, hogy ezentúl a játékok szakmai értékelésétől (tehát a játékmagazinok cikkeitől) teszi függővé a licencdíjak mértékét. Érdekes kezdeményezés, bár több játékipari szaktekintély (többek között Bruno Bonell Atari-nagyvezér) rossz viccnek minősítette az ötletet.

A **Valve** szűkszavú sajtóközleményben tudatta, hogy elkapták a tavalyi forráskód-lopás tetteseit: az FBI több országban is letartóztatott embereket az üggyel összefüggésben. **Gabe Newell** köszönetet mondott az online játékosközösségnek, akik felbecsülhetetlen segítséget nyújtottak a nyomozásban.

Az **Electronic Arts** 2005-ös sportjátékaihoz a Rhino Records lemezcégtől fog zenéket licencelni. A Rhino elsősorban a késői '80-as, és korai '90-es évek zenéjére specializálta magát.

A hongkongi-amerikai sztárrendező **John Woo** filmet forgat a Rainbow Sixből (a játékok, és azokat ihlető szolgáló **Tom Clancy** regény alapján). További játék-film hír, hogy a Doom 3 mozi jogai rövid, de annál hevesebb vita után a Warnertől a Universalhoz kerültek.

Az **Electronic Arts** stúdióátszervezési hullámának köszönhetően (nemrég adtunk hírt a Maxis és az Origin költözéséről) 117 állás szűnt meg a világ legnagyobb független játékkiadójánál az utóbbi hetekben.

Paparazzi

E havi lesifotónk azt a pillanatot örökíti meg, amikor a játékszakma két legendás alakja, Warren Spector és Will Wright rögtönzött szkandermeccsen döntik el, hogy ki beszélhessen előbb az idei Game Developers Conference egyik előadásán. A történelmi hűség kedvéért: Warren nyert.

Stranger

Fejl.: FireGlow Studios
Megj.: 2004. december

Az Armies of Exigo nagy durranása – a kétszintes játéktér – úgy látszik másnak is eszébe jutott, példának okáért a Stranger (munka)című, RPG elemeket tartalmazó real-time stratégiában is találkozhatunk majd vele. A karácsony környékén megjelenő műben kétféle fantasy környezetben kalandozhatunk. A földfelszíni, pergő, harcokkal teli életet jól ellensúlyozza a föld mélyének sötét, komor, ám kincseket rejtő világa. Ügyesen lavírozva a két hadszíntér között, karaktereink hamar fejlődésnek indulhatnak, egyre ügyesebbé válva a harcászkodásban és mágiahasználatban egyaránt.

A játékos több hőssel rendelkezik, akik gyorsan fejlődő képességeikkel, és különleges tulajdonságaikkal kitűnnek az átlagos karakterek közül. Ezeken felül zsoldosok segítik feladataink végrehajtását. Találkozhatunk még semleges karakterekkel, sőt, egész kolóniákkal is, akiket ellenségünkké vagy szövetségesünkké tehetünk. Természetesen ott lesznek a szörnyek, amelyek megtámadnak mindenkit, aki a közelükbe kerül. A taktikai lehetőségek mérlegelésénél harci képességeinket, felszerelésünket, a terület adottságait, valamint ellenfeleink erős és gyenge pontjait egyaránt figyelembe kell vennünk. Feladataink között felderítés, beszivárgás, elterelő hadműveletek egyaránt szerepelnek majd.

Kétszintes játéktér

Sudden Strike III

Fejlesztő: FireGlow Studios Kiadó: CDV

Éppen az ezredfordulón jelent meg a Fireglow szép sikereket elért Sudden Strike-sorozatának első része, amit évente újabb epizódok követtek (2001 – Sudden Strike Forever, 2002 – Sudden Strike 2). A millió feletti összeladás arra késztette a fejlesztőket, hogy tovább munkálkodjanak a játékon. Most végre fellebbent a fátyol, mivel töltötték az időt az elmúlt két évben: bejelentették a Sudden Strike Next7 kódnevű engine-t, ami elsőként – kevéssé meglepő módon – a Sudden Strike III-ban (munkacím) debütál majd.

Mit is tud az új csodamotor: sosem látott mértékű együttműködést a fegyvernemek között; elképesztően nagy területek megjelenítését 3D-s, fákkal, vizekkel, rétekkel megtöltött, dinamikusan változó tájjal; jobb AI-t; megszámlálhatatlan egységet; tengeri ütközeteket; valósághű, dinamikus árnyékokat és effekteket; sokszereplős multiplayer módokat; egység- és tájgenerátort. Mindezt természetesen akár madártávlatból – már innen sem néz ki csúnyán -, akár szuperközeli nézőpontból, egy-egy egységre zoomolva élvezhetjük.

Magyarán semmi eget rengető újdonság nem derült ki eddig, de a képek egész biztatónak tűnnek. Mindenesetre, amig erre várunk, a Fireglow a második részhez – még a régi motorral – kiad egy kiegészítést, Sudden Strike: Resource War címmel (megjelenés valamikor a nyár végén).

Az új motor frisebb, lágyabb, jobb...

Kövesd a fehér nyulat

E havi bulvárrovatunkban Japánból származó sztorikat osztunk meg veletek: mint látni fogjátok, a felkelő Nap országában olyan szintű a játékok iránti rajongás, amit mi európai ésszel nemigen tudunk felfogni...

A hetvenes évek végén, amikor megjelent a Space Invaders, akkora őrület tört ki a japán játéktermekben, hogy az egész országban hiánycikk lett a 100 yenes érme, amivel a gépek működtek. Amikor élelmes vállalkozók elkezdték 150 yenért árulni a játéktermek környékén a százasokat, a japán pénzjegynyomdának kellett közbelépnie: a krízist végül csak úgy sikerült megoldani, hogy a háromszorosára növelték az országban forgalomban levő 100 yenesek számát...

Másik hihetetlen történetünk későbbről, a '90-es évekből való: ekkor ért népszerűsége csúcsára a Dragon Quest című RPG-sorozat (a mai napig népszerűbb Japánban még a Final Fantasynél is!).
A játék aktuális részeinek megjelenésekor olyan hisztéria lett úrrá a játékosokon, hogy a premiernapon több millió (!) japán lógott az iskolából, illetve a munkából, hogy sorban álljon a boltok előtt, és minél előbb megkaparinthassa a játékot.

A problémát ismét a legmagasabb körökből oldották meg: a japán törvényhozás rendeletet adott ki, ami kötelezi az Enixet (a Dragon Quest kiadója), hogy a játékait csak munkaszüneti napokon jelentetheti meg...

Best of
toplisták

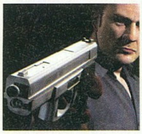
Sokan hiányoltátok kedvenc újságotokból a toplistákat. Az olvasó szava számunkra szent, ezért ezentúl havi egy oldalt szentelünk ennek a témának. A PC Guruban legjobb értékelést kapott játékok, és személyes kedvenceink listája mellett eladási toplistákat is találhattok itt a világ minden tájáról.

★ új a listán ▼ hátrébb a múlt havihoz képest ▲ előrébb a múlt havihoz képest ■ megtartotta a múlt havi helyezést

aktuális kedvenceink

ajánljuk még: Rise of Nations: Thrones and Patriots, UT 2004, Prince of Persia, Far Cry

Driv3r
fejl.: reflections · ért.: PC GURU 2004/08 80-85%



A Driver harmadik részét egyelőre csak konzolokon tudtuk kipróbálni, de az ott látottak alapján még feszültebb várakozással tekintünk a lassan, de biztosan közeledő, szeptemberi PC-s megjelenés felé.

Codename: Panzers
fejl.: stormregion · ért.: PC GURU 2004/05 91%

A Stormregion műhelyében készített Codename: Panzers a magyar srácok előző munkájához (S.W.I.N.E.) hasonlóan kiválóra sikeredett. A taktikai elemekkel felvértezett RTS világszínvonalú darab, amit vétek kihagyni!

Thief: Deadly Shadows
fejl.: ion storm · ért.: PC GURU 2004/07 91%

A lopakodós műfaj koronázatlan királya hozza az elvárható, magával ragadó Thief-hangulatot, remek történettel, némi Deus Ex-beütéssel megfűszerezve, 2004-es színvonalú grafikával.

méltatlanul elfeledett klasszikusok

további jobb sorsa érdemes alkotások: Rise of Nations, S.W.I.N.E.

System Shock 2
fejl.: irrational games · megjelent: 1999. augusztus

A System Shock óriási sikere után a játékosok túl nagy elvárásokat támasztottak az egyébként remek folytatással szemben, ráadásul az rpg elemek megnövelése és a Half-Life korábbi megjelenése sokakat elrettenthetett.

The Neverhood
fejl.: the neverhood inc. · megjelent: 1996. október

A Neverhood Spielberg egyik tapogatózása volt a játékvilág irányába, melyben egy aranyos gyurmafigura, remek fejörök, és mókás animációk kaptak helyet; ennek ellenére nem sok bevételt hozott készítőinek.

Homeworld II
fejl.: relic entertainment · megjelent: 2003. szept.

Az első igazi 3D-s megjelenítés okán elhíresült Homeworld fejlesztői nagy bizakodással tekintettek a folytatásra - teljes joggal, hiszen ismét remekeltek - de a vásárlók valamiért elfordultak a Homeworld II-től.

top 10 – PC GURU top 10

Rise of Nations kiegészítő

PC GURU No6

			PC GURU értékelés
▲	Prince of Persia	2004/01	96%
▼	Unreal Tournament 2004	2004/05	96%
▲	Codename: Panzers	2004/06	91%
■	SC: Pandora Tomorrow	2004/05	94%
■	Far Cry	2004/04	93%
★	Rise of Nations add-on	2004/07	90%
★	Thief: Deadly Shadows	2004/06	91%
▼	Battlefield Vietnam	2004/04	92%
▼	Beyond Good and Evil	2004/01	94%
▼	Syberia 2	2004/05	90%

top 10 – USA top 10

Halo

USA No2

			PC GURU értékelés
★	Harry Potter 3	2004/07	84%
★	Halo	2003/11	94%
★	Rise of Nations	2003/07	89%
▲	City of Heroes	-	-
▼	Battlefield Vietnam	2004/04	92%
★	Far Cry	2004/04	93%
■	Age of Mythology	2002/12	97%
■	Zoo Tycoon	2001/08	81%
★	Rise of Nations add-on	2004/07	90%
▼	Unreal Tournament 2004	2004/05	96%

top 10 – Németország top 10

TOCA Race Driver 2

D No01

			PC GURU értékelés
★	TOCA Race Driver 2	2004/06	83%
★	Far Cry	2004/04	93%
★	Port Royale 2	-	-
★	Söldner: Secret Wars	2004/07	67%
▲	CS: Condition Zero	2004/05	65%
★	UEFA Euro 2004	2004/06	80%
▼	Battlefield Vietnam	2004/04	92%
★	Hitman: Contracts	2004/06	84%
▼	Sacred	2004/03	81%
▼	The Sims Double Deluxe	2004/04	94%

top 10 – Anglia top 10

Harry Potter és az Azkabani fogoly

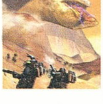
GB No3

			PC GURU értékelés
▲	Champ. Manager 03/04	2004/03	90%
★	Thief: Deadly Shadows	2004/07	91%
★	Harry Potter 3	2004/07	84%
★	CSI: Dark Motives	2004/06	72%
▼	Far Cry	2004/04	93%
★	The Sims	2000/04	94%
▲	SC: Pandora Tomorrow	2004/05	94%
★	Rise of Nations add-on	2004/07	90%
▲	The Sims Abrakadabra	2003/12	85%
▼	Call of Duty	2003/12	92%

A leginkább túlértékelt játékok

Emperor Battle for Dune

Az rts-etalon Dune 2 utáni mélyrepülés (Dune 2000) az Emperorban csúcsosodott ki, mégis jó értékeléseket kapott.



Freedom Force

A szuperhősök mindig hálás téma volt a játékkészítők számára is, de a Freedom Force nem tudott élni ezzel.

Sacrifice

Hatalmas felhajtás, bőven 90% feletti értékelések - pedig fele olyan jó sem lett, mint amilyen lehetett volna.

CD GALAXIS

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA – SIKERKÖNYVEK

HATALMAS NYÁRI AKCIÓK!

Traffic Giant Gold | Pokoli szomszédok | Cossacks | 5 teljes játék egy csomagban

Mafia | Midnight Club 2 | GTA Vice City | Neverwinter Nights Gold | NN Hordes of Underdark

Dungeon Siege | Splinter Cell | Beyond Good and Evil | Temple of El. Evil | AoW Shadow Magic | Hidden and Dang. 2

UFO Aftermath | Railroad Tycoon 3 | Stronghold Crusader | Empire Earth Gold | Tropico 2 | Fire Chief

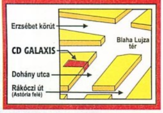
5 játék 1 csomagban 1.....2 990
Hexen 2+Mdk2+SegaFishing+Touring Car+House ot Dead2
5 játék 1 csomagban 2.....2 990
Heavy M FAKK 2+Messiah+VirtuaTennis+T.Hawk 2+Sea M
5 játék 1 csomagban 3.....2 990
Blair Witch Project 2, 3,Hostile Waters, Myth 3, Zork Grand I.
Acélszív 4 990
Afrika K vs Desert R 6 990
Age of Empires Gold 2 490
Age of Wonders Shadow 4 990
Aliens vs Predator 2 ....1 990
Aliens vs Pred 2 Primal ...1 990
American Conquest....4 990
Anno 1503 Treasures 7 490
Antant....Akció
Aquanox 2 ....4 990
Arcanum 1 690
Atlantis 2....1 990
Átok - Izisz szeme 4 990
Battlefield 1942 ....3 990
Battlefield Vietnam 11 990
Beyond Good & Evil 2 490
Blitzkrieg: Burning Hor ...6 990
Blood Omen 2* 1 990
Breed+Painkiller....12 990
Broken Sword 3 ....6 990
C&C Generals Deluxe....11 990
C&C Generals Zero Hour 7 490
C&C Renegade....3 990
Call of Duty Év játéka 9 990
Capitalism 2....2 990
Car Tycoon 1 990
Carmageddon TDR 2000 .1 990
Cat in the Hat....6 990
Champ Manager 3....1 990
Chessmaster 9000 ....2 490
Chicken Shoot 2....1 990
Civilization 3....3 990
Civilization 3+Play World 5 990
Civilization 3 Conquests .3 990
Claw 1 990
Colin McRae Rally 2....1 990
Colin McRae Rally 04.....10 990
Commandos 1 990
Commandos Call of Duty 1 990
Commandos 2 ....1 990
Commandos 3 ....6 990
Conflict Desert Storm....990
Cossacks 1 990
Cossacks Back To War ...2 990
Cossacks Anthology 9 990
Counterstrike Condition..6 990
CSI: Helyszínelők....2 490
Csendes-óceán hősei.....3 990
Dead Man's Hand....7 990
Delta Force Land Warr 1 990
Delta Force Black Hawk .6 990
Delta Force BHD Team 6 990
Desperados 2 990
Deus Ex....1 990
Deus Ex 2: Invisible War .9 990
Diablo....1 690
Diablo 2 +Lord of Destr ...3 990
Die Hard Nakatomi Plaza.1 990
Disney játékok:....990-től
Doom Collector's 2 990
Drakula 2 ....1 490
Duke Nukem Manhattan. .2 990
Dungeon Siege* 2 490
Emperor: Rise of M.K. 1 990
Empire Earth 2 990
Empire Earth Art of C. 2 990
Empire Earth Gold 5 490
Empires....6 990
Etherlords....1 990
Euro 2004....11 990
Europa Universalis 1 490
F1 Challenge '99-'02....3 990
Far Cry DVD (CD-n is)....7 990
Fire Chief 2 990
Flanker 2.0 ....1 690
Flight Simulator 98 ....2 490
Fritz 7 Sakkszimulátor....6 990
Gangland 9 990
Gothic 2 ....7 990
Grand Theft Auto 2 ....1 990
Grand Theft Auto 3 ....4 990
GTA Vice City 7 990
Ground Control 2 ....9 990
Gyűrűk Ura: Király v 12 990
Haegemonia 3 990
Haegemonia Solon 3 990
Haegemonia + Solon 6 990
Half-Life Generations 3 ...4 990
Harci Szekerek 4 990
Hard Truck....2 990
Harry Potter 3 Azkaban .11 990
Heroes of M & M 3....1 990
Hidden & Dangerous 2 ....6 990
Hitman....1 990
Hitman Contracts....9 990
Hold hadművelet 1 490
Homeworld 2 ....6 990
Hulk....3 490
IL-2 Sturm: Forgotten B ..3 990
Imperium Galactica 2....990
Industry Giant 2 ....1 990
IndyCar Series....1 990
Iron Storm....1 990
Jagged Alliance 2 Gold ...2 990
James Bond: Nightfire 3 990
Joint Operations* 10 990
Judge Dredd....4 990
Jurassic Park Op. Gen 1 990
Kelták királya....2 990
Knightshift....5 990
Knights & Merchants....990
Korea....2 990
Légimentők....2 990
Légió 2 990
Lionheart 5 990
Lord of the Rings (Viv.) ...2 990
Lords of Everquest....3 990
Lords of the Realm 3 ....6 990
Mace G: Bounty Hunter...4 990
Manhunt....10 990
Max Payne 2 ....Akció
MechWarrior 4* 2 490
Medal of Honor....3 990
Medieval + Viking Invas...8 990
Metal Gear Solid 2 Subst.8 990
Midnight Club 2....4 990
Midtown Madness 2....2 490
Might and Magic 7....1 990
Morrowind 2 990
Mortal Kombat 4....1 990
Moto Racer 3 ....2 990
Motocross Madness 2 ....2 490
Myst Uru: Ages B Myst....4 990
Nagymester 2 990
Napóleon 3 990
NBA 2003....3 990
Need for Speed Porsche .3 990
Need for Speed Underg.11 990
Neverwinter Nights 3 990
Nw N. + Undrentide....5 990
Nw N.: Hord. Underdark ..3 990
Nina 1 990
No Man's Land 4 990
No One Lives Forever....1 690
No One Lives Forever 2...2 990
NOLF: Contract JACK 4 990
Operation Flashpoint cs..5 990
Painkiller....7 990
Pandora's Box....2 490
Panzer Elite Spec. Ed. 1 990
Panzer General 3D Sc.E ..2 490
Panzers*....9 990
Patrician 3....1 990
Perimeter 9 990
Pirates of the Caribb'n* ...2 490
Platoon....2 990
Pokoli Szomszédok 3 990
Pokoli Szomszédok 2*....7 990
Port Royale....2 990
Postal 2 ....1 990
Pro Evolution Soccer 3 ...7 990
Project IGI....1 990
Railroad Tycoon 3....5 990
R. Six 3: Raven Shield 2 490
R. Six 3 küld: Athena Sw.4 990
Rainbow Six 3 Gold 6 990
Rally Trophy 1 990
Rayman 3....2 490
RC Cars....2 990
Red Alert 2: Yuri's Rev 2 990
Restaurant Empire....7 990
Return to Castle Wolf. 3 990
Sacred....6 990
Saga 1 990
Schizm 990
Scooby Doo 2....7 990
Sega GT 1 990
Settlers 4....2 990
Settlers 4 Kiegészítő....2 990
Settlers 4 Trójai Hadjárat 3 990
Settlers 4 +két küldetés...5 990
Sheep 1 990
Shogun 3 990
Shrek 2....9 990
Silent Hill 3 ....7 990
Simpsons Hit & Run 9 990
Sim City 4 Deluxe....11 990
Sim City 4 Rush Hour 7 490
Sims + Livin' It Up....7 490
Sims + Liv. + House P. ..11 990
Sims House Party 4 990
Sims Hot Date 4 990
Sims On Holiday 4 990
Sims Unleashed....7 490
Sims Superstar 7 490
Sims Abrakadabra 7 490
Singles 7 990
Soldier of Fortune SE....1 990
Soldier of Fortune 2 Gold3 990
Soul Reaver 2....1 990
Spellforce 7 990
Spiderman The Movie 2* .9 990
Splinter Cell* 2 490
Splinter Cell 2: Pand. T.* .7 990
Star Trek: Elite Force....1 990
Star Wars Racer....3 990
SW: Force Commander .3 990
SW: Jedi Knight Gold 3 990
SW: JK Jedi Outcast....3 990
SW: JK Jedi Academy .10 990
SW: Phantom Menace ...3 990
SW: Rogue Squadron....3 990
SW: X-Wing Alliance....3 990
SW: X-Wing Collector....3 990
Starcraft és Brood War....1 990
Steamland....2 990
Stronghold Crusader 4 990
Sudden Strike 2....2 990
SWAT 1+2+3 Elite 2 990
S.W.I.N.E. 1 990
Syberia....2 990
Temple of Elemental Ev. .3 990
Terminator 3 ....3 990
Thief 3 ....9 990
Thing 1 990
Throne of Darkness 1 690
TOCA Race Driver 2....9 990
TOCA Touring Cars 2 ....2 490
Tomb Raider Chronicles*1 990
Tomb R. Angel of Darkn..7 990
Tortuga 4 990
Total Club Manager '03....3 990
Traffic Giant Gold 990
True Crime....9 990
Tropico....990
Tropico 2 - A kalóz öböl ..3 990
Tyúkvadászat 2 ....1 990
UFO Aftermath+ajándék..4 990
Unreal 2....3 990
Unreal Tournament 2003.3 990
Unreal Tournam. 2004 ...10 990
Vészhelyzet 2 ....2 990
Vietcong....4 990
Wanted Guns....1 990
War and Peace 2 990
War of the Ring 4 990
Warcraft 3 ....4 990
Warcraft 3 Frozn Throne .4 990
Warhammer Fire Warrior.3 990
Weird War*....6 990
Wizardry 8....2 990
World War 3....990
WW Frontline Command .4 990
Worms 2....1 990
XIII* 7 990

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

1074, Budapest,
VII. kerület
Dohány utca 64.

Telefon:
479-0933,
352-1250, 352-1253

Nyitva:
Hétfő-Péntek: 10-18h
Szombat: 10-13h

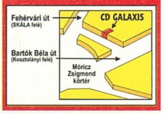


Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél

1114 Budapest,
XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.

Telefon:
209-3606,
361-4061

Nyitva:
Hétfő-Péntek: 10-18h
Szombat: zárva



Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja:
19 000 forint rendelési értékig 990 Ft/csomag, felette ingyenes.

Internet Áruház!
Minden nap: 0-24h

Információk, friss árlisták
PC, Playstation 1 és Playstation 2 játékok
Multimédia programok
DVD filmek
Sci-fi, fantasy és népszerű könyvek

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Hamarosan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD / [magyar zászló]: magyar nyelvű játékok – LILA: DVD adathordozón

FULL SPECTRUM WARRIOR

fejlesztő pandemic studios **kiadó** thq
web www.fullspectrumwarrior.com

i A Pandemic Studiosnak olyan nagy neveket köszönhettünk eddig, mint a Battlezone 2, a Dark Reign, vagy az Army Men RTS. Legújabb katonai szimulációjuk után újabb ígéretes alkotásokkal próbálkoznak, egyszerre fejlesztik a Star Wars: Battlefrontot és a Mercenariest a LucasArts számára.

Akármennyire is próbáltuk, nem bírtunk ellenállni a kísértésnek, hogy a Pandemic Studios szeptemberben PC-n is megjelenő játékát még messze a megjelenési idő előtt górcső alá helyezzük. Az Xbox-verzió jóvoltából volt szerencsénk végigjátszani az év egyik legígéretesebb programját, amely után kijelenthetjük: ilyet még tényleg nem pipáltunk! Igazi különlegességről van szó, amely új műfajt teremthet a játékszoftverek piacán, s amit nemcsak kategorizálni, de letenni is igen nehéz. Se nem stratégiai, se nem akciójátékról van szó, inkább neveznénk egy olyan taktikai szimulációnak, melyben játékos módon sajátíthatjuk el a városi hadviselés fortélyait.

Fegyvert vállhoz!

Mint bizonyára sokan tudjátok, a Full Spectrum Warriort először az amerikai hadseregnek szánták kiképzési célból, aminek „light" változata végül játék lett. A 153-as gyalogos hadtest egyik szakaszának, pontosabban két négyfős csapatának irányítása a feladatunk, akiket egy harmadik világbéli városba vezényelnek. Itt olyan szituációkat kell kezelniük, melyeket a szép számban felsorakozott katonai szakértők a való életből vittek képernyőre. Elsőre talán furcsán hangzik a Tom Clancy játékok után, hogy a Full Spectrum Warriorban nincs FPS vagy TPS nézet, nem nekünk kell tűzharcot folytatni, csupán a döntéshozó szerepét vállaljuk fel. Nem kell megijedni, bőven marad mire odafigyelni nekünk, s bár a ravaszt nem mi húzzuk meg, akad számunkra is feladat. A dolgunk, hogy csapatainkat fedezékről fedezékre mozgassuk, megkerülő manőverekkel oldalba támadjuk a fedezékek mögött lapuló ellent, miközben egyetlen embernél többet nem veszítünk – és persze végrehajtsuk a ránk bízott küldetést.

Hogy mennyire összetett feladat mindez, jól példázza a játék első öt küldetése, melyekben a M.O.U.T.-ra (Military Operations on Urban Terrain, hadviselés városi környezetben) képezhetjük ki magunkat. A kicsit hosszúra nyúló oktató módot mindenféleképpen végig kell vinnünk, s végeztével 11 pályán tehetünk tanúbizonyságot arról, hogy a kiképzésünk nem volt hiábavaló, és még a West Point akadémián is megáll-

› A piros ajtó a nyúl üregébe vezet?

FULL SPECTRUM WARRIOR

A katonai mód

Ha végigvittük mind a 16 küldetést, a játék cheat menüjéből elérhetjük a program katonai változatát, mely sok tekintetben eltér a leegyszerűsített verziótól. Ebben a változatban öt új pályát kapunk, melyek előtt külön beállíthatjuk katonáink reakcióképességét, felszerelését, de még a szélerősséget is. A legfontosabb, hogy nem nyolc, hanem kilenc katonát irányítunk az Alfa és Bravo szakaszokban, melyek közül egy embert bármikor átcsoportosíthatunk. A fejlett mesterséges intelligenciának köszönhetően emberünk útvonalkeresése a két csapat közt hozza a szokásos formáját: profin megkeresi a másik csapatot, majd a legideálisabb útvonalon közelíti azt meg.

Nincs GPS berendezés a zsebünkben, ehelyett kézzel rajzolt térképet kapunk, amit a bevetés előtt kell tanulmányoznunk. Ezen kívül nincs a képernyő tetején iránytű, illetve semmi olyan segítség, melyekkel könnyebben navigálhatnánk a városokban. Kicsit hasonlít mindez az Operation Flashpoint veterán módjára, ahol éjszaka, térkép nélkül csak a csillagképek segítségével navigálhattunk. A gránátokat nem szórhatjuk egyetlen gombnyomással, és az M203-as gránátvetővel sem nyílegyenesen, valamiféle rakéta-meghajtással kell célozni. Szerencsére itt a gránátok bevetési távolsága is megnő.

Nem jelentenek biztos fedezéket a járművek, bármikor kiszedhetnek minket azok mögül, de mi is kiiktathatjuk azokat az ellenfeleinket, akik azt hitték, biztonságban lapulnak. A lepattanó szilánkok és repeszek is sebeznek, és itt nem segít, ha emberünket odavisszük a dokihoz egy kis olajcserére... Egyszóval a lehetőségek tárháza kibővül, minden egy csapásra bonyolulttá válik, amibe érdemes belekóstolni.

Nyugi, nem kell rohanni... percenként indul a metrópótló

nánk a helyünket. Az első pályán az irányítás elsajátítása a dolgunk, majd szépen lassan megtanuljuk kezelni a fegyvereket, és az előbb említett katonai helyzeteket.

A kontroller két irányítóját használhatjuk a kamera, és a kurzor mozgatására, amit PC-n minden bizonnyal az egér és a WASD billentyűk fognak felváltani. A kurzor mozgatásával és lehelyezésével adhatjuk ki mozgásra vonatkozó parancsainkat – a mozgási célt csak olyan helyekre helyezhetjük, amit a csapattal látunk. Mivel a kurzor érintésérzékeny, ha egy fal mellé helyezzük, a gép a formációt is úgy alakítja, ahogyan azt a környezet kívánja. Ha nyílt terepre visszük, ék alakzatot vesznek fel embereink, ha egy épület sarkára tesszük, akkor annak megfelelően sorakozik fel a négyfős társaság. Kicsit leegyszerűsítve a dolgot a játék arról szól, hogy a kurzort hogyan mozgatjuk, mennyire vagyunk képesek átlátni az adott helyzetet, és kihasználni a pályákon kialakított fedezékeket, melyek mögött mindig biztonságosan meglapulhatunk, vagy tüzelhetünk.

Egy kis intelligencia

A játék egyik igazán kiemelkedő tulajdonságát az a mesterséges intelligencia alkotja, mely rengeteg feladatot vesz le a vállunkról. Ha például nyílt terepre visszük katonáinkat, nem nekünk kell egyenként megmondani nekik, hogyan helyezkedjenek el, minden emberünk pontosan tudja a dolgát. Soha nem láthatunk tőlük olyat, ami

Egy sas... lelőhetem, főnök?

Ugye ez nem a menekülési út képe?

Valami hirtelen örökre az eszembe vésődött...

FULL SPECTRUM WARRIOR

Én már unom a konzervet, mégis le kellett volna lőni azt a sast!

kicsit is amatőrnek tűnne. Még az átvezető animációk során is úgy szállnak ki terepjárókból, ahogyan az ellenséges területen kószálva elvárnánk tőlük.

Embereink minden helyzetben minden irányból igyekeznek fedezni a csapatot, fegyvereikkel pásztázzák a környező házak ablakait, készen arra, ha esetleg valahonnan felbukkan egy orvlövész. Mindig a lehető legkisebb támadási felületet nyújtják az ellenség számára, leguggolnak a sarkok mögött, vagy lehasalnak a nyílt utcán, ha támadás éri őket. Egyszóval az összes rájuk bízott feladatot a lehető legbiztonságosabban hajtják végre, anélkül hogy mi komolyabban beleavatkoznánk a részletekbe (amit persze ha kedvünk támad, megtehetünk). Ha nem adunk ki olyan parancsot, ami ellenkezik a tanultakkal, embereink minden akadályt nagyszerűen vesznek.

Multimédia a seregben

Bár katonai szimulációról van szó, ahol a jó grafika és hangok az utolsó szempontok szoktak lenni, a játék eszméletlenül jól néz ki. Elsőként katonáink összetett mozdulatai azok, melyek láttán hüledeztünk, azután jött csak a többi. Minden helyzetre előre rögzített mozdulatsorokkal reagálnak, ráadásul mindezt úgy, ahogyan azt minden újonc számára tanítják a kiképzésen! Amint valamilyen utasítást adunk embereinknek, szájtátva bámulhatjuk, hogy mennyire élethűen mozognak, lapulnak a fal mellé, a homokzsákok mögé, vagy veszik elő a rádiót. Ezen kívül felfigyeltünk az árnyékokra is, melyek egyáltalán nem szögletesek, és tökéletesen illeszkednek az épületek által vetett árnyékok közé. meghökkentő a látvány, amit az állóképek képtelenek hűen tükrözni.

Mindemellett a hanghatásokat és a beszédet még csak meg sem említettük, pedig a Dolby technológiát teljesen kihasználó program döbbenetes minőségben igyekszik visszaadni számunkra a háborúk és a fegyverek zaját. A fegyverropogást követő töltényhüvelypattogás a földön, a páncélozott egységek megjelenésekor hallható mély dübörgés eddig sohasem tapasztalt élményekkel áraszt el minket. A katonák egymás közti kommunikációja pedig már maga a tökély. Gyakran vicces beszólásokat hallhatunk tőlük, de ha úgy adódik, lazán megmondják a magukét nekünk vagy az ellenfélnek.

Balra szép kilátást találhatnak...

["Főellenség és rakétavető nincs, de ha Mogadishu utcáira tévedünk, biztosan hasznát vesszük az itt tanultaknak."]

Ezek mind olyan apróságok, melyek a modern videokártyák összes mapping technológiáját feleslegesnek éreztetik, és bebizonyítják, hogy ezek nélkül is lehet szép játékot készíteni. Az egész olyan, mintha a Sólyom végveszélyben című filmet néznénk, egyszerűen

Charlie 32 out

Eleinte nem nagyon tudtuk hova tenni a programot, hiszen azok, akik olyan háborús játékot várnak, ahol egyre nehezedő pályák, új fegyverek, és a pálya végén hatalmas Szaddam-robotok állják utunkat, csalódni fognak. Enyhén leegyszerűsítve a dolgot nincs is más tennivalónk, csak követni a kiképzésen tanultakat. Nem szabad semmi vakmerő dolgot csinálnunk, mindvégig fedeznünk kell csapatainkat, szépen benézni minden sarkon, kihasználni a fedezékek nyújtotta lehetőséget, és slussz, ennyi. Nincs főgonosz és nehézségi szint. Ez sokakban kelthet ellenérzetet, de azok inkább ne játszanak a Full Spectrum Warriorral. Ez egy katonai célra készült taktikai szimuláció, amellyel bármily élvezetes is játszani, nem fog többet nyújtani annál, mint amit az első 3-4 pályán láthatunk. Szerencsére mindezt ellensúlyozzák a letölthető pályák és a többszereplős mód.

Azt viszont töredelmesen bevallhatjuk, hogy a játék újrajátszhatósági értéke szinte egyenlő a nullával. Ha már ismerjük a pályákat, tudjuk, honnan leselkedik ránk a veszély, könnyűszerrel, akár még mentés nélkül is végigjátszhatjuk a programot. Ennek ellenére megérdemli a magas értékelést, hiszen ilyen szintű életszerűséget, ilyen páratlan grafikával és hangokkal felspécizve már rég nem láttunk. Bízunk benne, hogy PC-n mindez még szebb és könnyebben kezelhető lesz – bár ha csak ugyanez marad, már akkor is elégedettek lehetünk. Én mindenesetre várni fogom a szeptemberi megjelenést, és biztosan végig fogom játszani a Full Spectrum Warriort PC-n is.

Chris

X Box-on tesztelve!

\+ Életszerűség, gyönyörű grafika, nagyszerű hangok, páratlanul jó karakteranimáció, egyedülálló mesterséges intelligencia

– Nincs újrajátszhatósági értéke, néha kicsit unalmas

várható értékelés: 87% - 92%

© 2004 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria Developed by JoWooD Vienna. All rights reserved.

Száguldás tolvajtempóban

Driv3r

fejlesztő reflections kiadó atari web www.driv3r.com

A Reflections megalapítása még a hobbiszámítógépek hőskorában, 1985-ben történt, első komolyabb sikereit a csapat a '89-ben megjelent, később trilógiává bővült Shadow of the Beasttel (Amiga) aratta. Tizedik évfordulójukon jelent meg első autós játékuk, a milliós eladást átlépő Destruction Derby (rá egy évre a folytatása), majd '99-ben az ötmilliós összeladást produkáló Driver (a csak PS1-re megjelent Driver 2 szintén elkelt ötmillióban).

A hogy az elmúlt tíz évben a processzorok sebessége a Moore-törvény értelmében mintegy 18 havonta megduplázódott, úgy lettek egyre élethűbbek az autós játékok, a város- és bűnözőszimulátorok is. 1997-ben, a GTA első részében még csak egy felülről, elnagyoltan ábrázolt városban taníthattuk móresre az ellenséges bandák tagjait és a rend bősz őreit, míg a Microsoft által útjára indította Midtown Madnessben már belső nézetből, és teljes 3D-ben garázdálkodhattunk. Innen pedig nem volt megállás: jött a sok tekintetben korszakalkotó Urban Chaos, a Midtown Madness második része (majd a harmadik is Xboxon), a Driver, a Mafia, és persze nem utolsó sorban a GTA3, ami megmutatta, milyen hatalmas lehetőségek vannak a stílusban. Több se kellett a fejlesztőcsapatoknak, az ilyen játékok magas költségvetése ellenére sorban jöttek, jönnek ki a GTA3 illetve Vice City sikerét meglovagolni hivatott programok – lásd például az előző számban tesztelt True Crime-ot. A Driv3r ugyan csak szeptemberben landol PC-inken, a frissen megjelent konzolverzió alapján hű képet festhetünk arról, mit is remélhetünk az őszi szezon egyik legjobban várt játékától...

A Szállító visszatért

Mivel az első résszel szemben ezúttal ki is szállhatunk kocsinkból lövöldözni, a szaksajtó előszeretettel hasonlítja a Driv3rt a Vice Cityhez. Nos jelentem – bár ebben a vonatkozásában valóban nagyon hasonlók, sőt, mindkettőben gyönyörűen kidolgozott városokat zúzhatunk rommá –, játékmenetben nem érdemes összehasonlítani a két programot. A Driv3r (szerencsénkre) továbbra is legalább 80%-ban az autós mókáról szól, és elenyésző mennyiségben lesz részünk csupán külső nézetes lövöldözésben. Sőt, erős a gyanúm, hogy az ilyen részek csak a kiadó nyomására kerültek bele a játékba, mivel a programnak ez a fele majdnem hogy kritikán alulira sikerült – de azért nem annyira, hogy a világ két legnagyobb online játékmagazinja is, jórészt ezért, 55%-os értékeléssel „jutalmazza" a játékot! Az még hagyján, hogy fegyverarzenálunk alig tíz ólomköpködő alkalmatosságból áll (amiket még csak nem is magunknak kell beszereznünk, hanem simán a kezünkbe nyomják küldetés előtt), de két lábon járó ellenfeleinknek gyakorlatilag nincs igazi mesterséges intelligenciája! Egy-két előre scriptelt mozgástól eltekintve mindig egy helyben állnak, mint a cövek, és onnan próbálják lagymatag lövéssorozatokkal megcsapolni életerőnket. Bizonyos távolságon túl egyszerűen nem látnak, és ilyen esetekben bármiféle kockázat nélkül szedhetünk le jól irányzott távoli lövésekkel akár egész bandákat is. Szűkebb terepeken már nem ilyen feltűnő az ellenfelek idiotizmusa, bár itt sem képesek összetettebb mozgásra, taktikázásra; ilyenkor legtöbb esetben fal mögül óvatosan kilövöldözve intézhetjük el őket nagyobb sérülések nélkül – bár ez azért korántsem veszélytelen móka már.

> ["Sasa lelkes élménybeszámolóit hallgatva úgy hisszük, a lehúzó értékelést adó online magazinok tévednek."]

Tolvajtempó + James Bond

A játék igazi erősségét az autós üldözések adják. Szerencsére a küldetések túlnyomó része ilyenek köré van szőve; legtöbb esetben minél gyorsabban kell eljutnunk az egymástól igencsak távol eső A-ból B pontba, a legkülönbözőbb járgányokat alkalmazva. Gyak-

> A fantasztikus videó-mód

> Ilyennek képzeljük a Mafia '80-as évekbeli megfelelőjét

> Ezek sem a pizzafutárt várták

Realisztikus sérülésmodell, valós fizikai engine, meggyőző grafika

ran serény lövöldözés is feladatunk lesz a kocsiban ülő másik karakter segítségével – ez kontrollerrel nem nehéz, de billentyűzettel és egérrel vezetve valószínűleg nem lesz majd túl könnyű. Az alapfeladat természetesen számos variációban tűnik fel: kocsit, vagy kocsikat kell lopnunk – van, hogy mozgó kamionra kell felvinnünk bizonyos számút, mielőtt az megérkezik a célállomáshoz –, rendőrök elől kell menekülnünk, vagy éppen mi eredünk a gengszterek nyomába, esetleg szét kell zúznunk egy rivális banda bázisát. Igazán különleges, soha nem látott küldetésekre sajnos nem számíthatunk, és bár tennivalóink nem nevezhetők elcsépelt klisékre épülőnek – egyszerűen csak nem érnek fel mondjuk a Vice City ötletes feladataihoz. Ettől függetlenül a missziók roppant mód élvezetesek és a legkevésbé sem unalmasak. Nehézségi szintet sajnos most sincs alkalmunk állítani – ez a bűnözőszimulátorokból valahogy mindig kimarad –, ami talán kicsit fájó lehet, mert már a b-e-melegítő küldetések sem könnyűek, később pedig határozottan kemény kihívást jelentővé válnak a megbízatások. Néhány feladat elsőre megoldhatatlannak tűnhet, sőt volt, amelyik tíz-húsz próbálkozás után is esélytelennek látszott számomra, pedig nem ma kezdtem ilyen típusú programokkal játszani... Egy-két küldetés a nehézsége miatt legalább olyan legendássá válhat, mint a Mafiában az a bizonyos autóversenyzős pálya – amit egyébként a később megjelenő konzolverzióban alaposan le is butítottak. Szerintem így fog járni a Driv3r is bizonyos mértékig, mert az, hogy kontrollerrel ötvenedszerre se tudjak sikerrel véghezvinni egy üldözést, az kérem teljesen abszurd...

?

A produkcióban számos sztár vállalt szerepet. Volt aki az átvezető mozikban tűnik fel, mások szinkronhangjukat adták: Michael Madsen, Ving Rhames, Mickey Rourke, Michelle Rodriguez és a mozibetéteket rendező, Ridley Scott.

Sajnálatos módon nem mindig csak rajtunk múlik egy küldetés sikeressége: pár esetben nagyon számít, hogy a menekülő autó milyen útvonalat választ (és az ellenséges sofőrök többnyire nagyon jól vezetnek!), ellenfelünk biztosan hiba nélkül fog keresztüllavírozni a járművek között, kuszább, szűkebb utcarészen keresztülhajtva is – nekünk pedig szinte esélyünk sincs ilyen helyeken. Az viszont tényleg frusztráló, hogy nagyon szembetűnően és csúnyán „épül" a pálya a szemünk előtt, ami nem csak a látvány, de a játékélmény rovására is megy! Az oszlopok túlnyomó többsége ugyanis kidönthetetlen, bármilyen erős kocsival, bármilyen nagy sebességgel is megyünk nekik – viszont ezek egy részét elég későn pakolja ki a képernyőre a grafikus motor, ráadásul alapból sem könnyen észrevehetők! Nagyon rég húztam fel magam ennyire, és még régebben vertem szét kontrollert/billentyűzetet játék miatt... Borzasztóan remélem, hogy az erősebb PC-k segítségével a mi verziónkban már jóval kevésbé lesz tapasztalható ez a jelenség – hiszen például anno a GTA3 portolásakor sokat tudtak javítani ugyanezen a problémán.

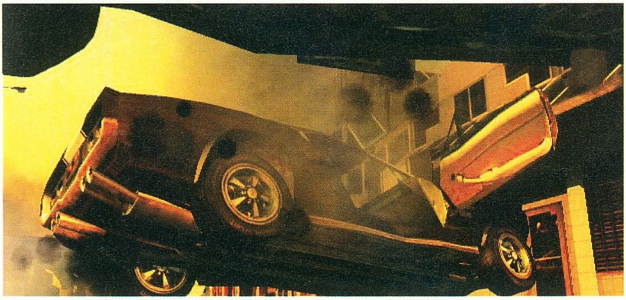
A városban egyébként egyedül az említett oszlopok és kiálló műtyürök az életünket megkeserítő tényezők, az utcák ugyanis túlnyomórészt nagyon szélesek, járművek pedig meglehetősen kis számban találhatók az utakon. A furikázó eszközök viszont minden eddigi hasonló játékot, de még az autóversenyeket, komolyabb szimulátorok többségét is alázó fizikai modellezést kaptak! A kocsikról minden letörhető, és minden kis alkatrész a fizika szabályainak tökéletesen megfelelően viselkedik – kisebb leszakadó kerekek eltéríthetik a szembejövő autót, míg a nagyobbak akár a szélvédőt is betörhetik! Ugyanígy maximális élethűséggel viselkedik minden egyéb járműrész, a lökhárítótól kezdve a motorháztetőig, magukról a járművekről már nem is beszélve! Ugyan nincs olyan irdatlan sok autótípus, mint a Vice Cityben, de a fantasztikus modellezés, törhetőség és fizika mindenképpen a Rockstar klasszikusa fölé emeli ilyen tekintetben a Driv3rt. Itt is vezethetünk átlagos gépkocsitól szupergyors sportautókig mindent, még böhöm nagy furgonokat, kamionokat is, sőt a motor és a motorcsónak sem maradt ki az arzenálból.

Ilyen volt, ilyen lett

A készítők rendkívüli körültekintéssel - mindhárom város jellegzetes épületeinél különös alapossággal - készítették el a valós helyszínek játékbeli megfelelőjét. Példáink is bizonyítják, hogy ha már életünk során jártunk valamely helyszínen, akkor azonnal képesek leszünk felismerni azt a Driv3r-ben is.

A Nizzai Belügyminisztérium

Hagia Sophia



Ezek a forró nyári napok... muszáj szellőztetni

Növekszik a zsaruk költségvetése

Alávaló aláfestés

A nagy költségvetésű játékoknál egyre általánosabb az a trend, hogy nem szerződtetnek saját zeneszerzőt, hanem a fejlesztők maguk állítják össze menő együttesek számaiból a játék zenei aláfestését. Ez immár teljesen általános az EA különböző sport- és akciójátékainál, a Rockstar is élt vele (de még hogy!) a GTA-k esetében, és a Driv3r is ha-

sonló módon oldotta meg a muzsika kérdését – igazán kiemelkedő módon! A magyar fül számára jórészt ismeretlen bandák nagyon jó és egységes aláfestéssel szolgálnak a játékhoz, sokat dobnak a játékélményen – nem csoda, hogy a válogatás megvásárolható külön zenei CD-n is! Íme a viszonylag rövid, de annál impozánsabb tracklista:

Mellowdrone - C'mon and Try
Phantom Planet - Big Brat
Iggy And The Stooges - Gimme Danger
The Raveonettes - Bowels Of The Beast
SLO-MO - Boy from the City
Syntax - Destiny
Okuniev - Ripe For The Devil
Teddybears STHLM - Move Over
Narco - The 2nd Evolution/Stand Off
Narco - Evil Brother
Los Halos - Black Thread
Stateless - Exit
The BellRays - Zero PM
Hope Of The States - Static In The Cities

> Hékás, ez már nem a Destruction Derby... óvatosabban vezess!

A történet, hasonlóan az előző részekhez, Tannerről, egy alvilágba beépülő zsaruról szól, aki a nagy ügy felgöngyölítése érdekében hajlandó huzamosabb ideig a rosszfiúknak dolgozni. A történetben ezúttal gyakorlatilag semmi szabadságot nem kapunk, egyik küldetést pontosan követve jön a következő, nem választhatunk az üzenetrögzítőnkön hagyott ajánlatok közül, ahogy a Driverben tehettük. Ennek megfelelően kidolgozottabb, de jóval lineárisabb lett a történet, ami sajnos azzal jár, hogy városban sem kóborolhatunk kedvünkre fel-alá, még pénzt sem gyűjthetünk, amin magunk vehetnénk meg felszerelésünket. Igazából én a sztoritól sem vagyok elkápráztatva: helyenként alig kapcsolódnak a küldetések egymáshoz, és a karakterek közt sem találkoztam igazán nagy arcokkal, amikkel pedig a Vice City tele volt! A küldetések közbeni videók viszont minden dicséretet megérdemelnek: káprázatosan szépek, valamennyi filmszerűen van megrendezve, látványos kamerabeállásokkal és izgalmas, érdekfeszítő jelenetekkel. Láthatóan nem kis hatással voltak a fejlesztőkre – és az egész történetre is – olyan klasszikusok, mint a Kill Bill, a Tolvajtempó, vagy a Szárnyas fejvadász. A szinkronszínészek teljesítménye is kiemelkedő – bár korántsem annyira, mint azt a beharangozások alapján vártuk –, ráadásul a legtöbb videó elég hosszú is, és majdnem minden küldetés után kapunk egyet jutalmul!

Utóbbinál nagy megkönnyebbülés, hogy karakterünk képes úszni is, sőt egy küldetésben éppen az a feladat, hogy a terhelő bizonyítékul szolgáló autót úgy vezessük vízbe, hogy mi ugratás közben, a tenger fölött kiugrunk.

Szép új sofőr

A játék grafikája a borzasztóan zavaró valósidejű pályaépüléstől, és csúnya textúraváltásoktól eltekintve nagyon szépnek mondható: gyönyörű, részletes textúrák feszülnek az épületek falain, amiket, ha nem is modelleztek le egyenként, nagyon nagy változatosság jellemez. Az eljövendő új GTA: San Andreashoz hasonlóan itt is három városban, Miamiban, Nizzában és Isztambulban garázdálkodhatunk, amik ugyan nem olyan hatalmasak, mint Vice City, de közel olyan részletesen kidolgozottak, az utcai jármű és gyalogosforgalomtól eltekintve. Különböző városrészeket fedezhetünk fel ezúttal is, és számos egyedi épület színesíti mind a három helyszínt. A forgalom gyérsége még magyarázható azzal, hogy nem akarták a virtuális sofőröket idegesíteni velük, de a gyalogosok egyhangúsága és szótlansága elég feltűnő hiányosság. Csak azzal vigasztalódhatunk, hogy úgyis jórészt kocsiban ülve fogjuk küldetéseinket végrehajtani.

A nehézségének köszönhetően viszonylag hosszú játék végigvitele után is bőven lesz mivel foglalatoskodnunk a három városban, ugyanis a szabad kóborlás mód mellett – ahol még olyan apróságokat is beállíthatunk, hogy mely város mely részéből, milyen járgánnyal, milyen napszakból kezdjünk – számos üldözéses és vezetéstechnikai minijáték is helyet kapott a programban. Bójákat kell kerülgetnünk, illetve elütnünk a legkülönbözőbb városrészekben, illetve üldöző és üldözött szerepében is tetszeleghetünk, hogy minél kevesebb idő alatt rázzuk le, vagy kapjuk el az ellenséges autókat. Igazi unikumként került a játékba a videókészítés lehetősége, ami fantasztikusan részletesen lett kidolgozva! Látványosabb küldetéseinkből magunk készíthetünk kis akciófilmet, oly módon, hogy tetszésünk szerint állíthatjuk be a virtuális kamerák pontos elhelyezkedését, melyek közt bármikor szabadon válthatunk. Ez a fantasztikus fizikai motornak köszönhetően és a lassítás lehetőségének hála, jobb rendező kezében (főszerkesztőnk például több órán át képes egyetlen kétperces klipet tökéletesítgetni...) Joo Woo mozikat megszégyenítő autós akciójeleneteket eredményezhet, amiket természetesen el is menthetünk, és a PC-s változattal közzé is tehetünk majd az interneten! Az önjelölt rendezők szerintem legalább annyi ideig fogják gyűrni ezt a szerkesztő módot, mint magát a játékot, már csak azért is, mert valószínűleg számos videókészítő bajnokság fog indulni a játék PC-s premierjét követően!

Sz3pt3mb3rb3n az utakon.

A PC-n ősszel debütáló Driv3r nem fogja megváltani a világot, nem számíthatunk tőle semmi forradalmi újításra, mint azt egy ekkora névtől az ember joggal várná el. Ellenben kiemelkedő vezetési élményt adó, és fantasztikus átvezető mozikkal tarkított játékot kapunk majd kezeink közé, ami grafikáját tekintve is – ha a bosszantó pályaépülést kijavítják – minden tekintetben felveszi a versenyt bármely konkurensével. Szó mi szó, kiváló zenei aláfestésének és bámulatos fizikájának, valamint vezethetőségének köszönhetően nagyon hangulatos, egyszer mindenképpen végigjátszandó program lesz a Driv3r – ám az igazi forradalomra a GTA: San Andreasig várnunk kell.

Greg5

X Box-on tesztelve!

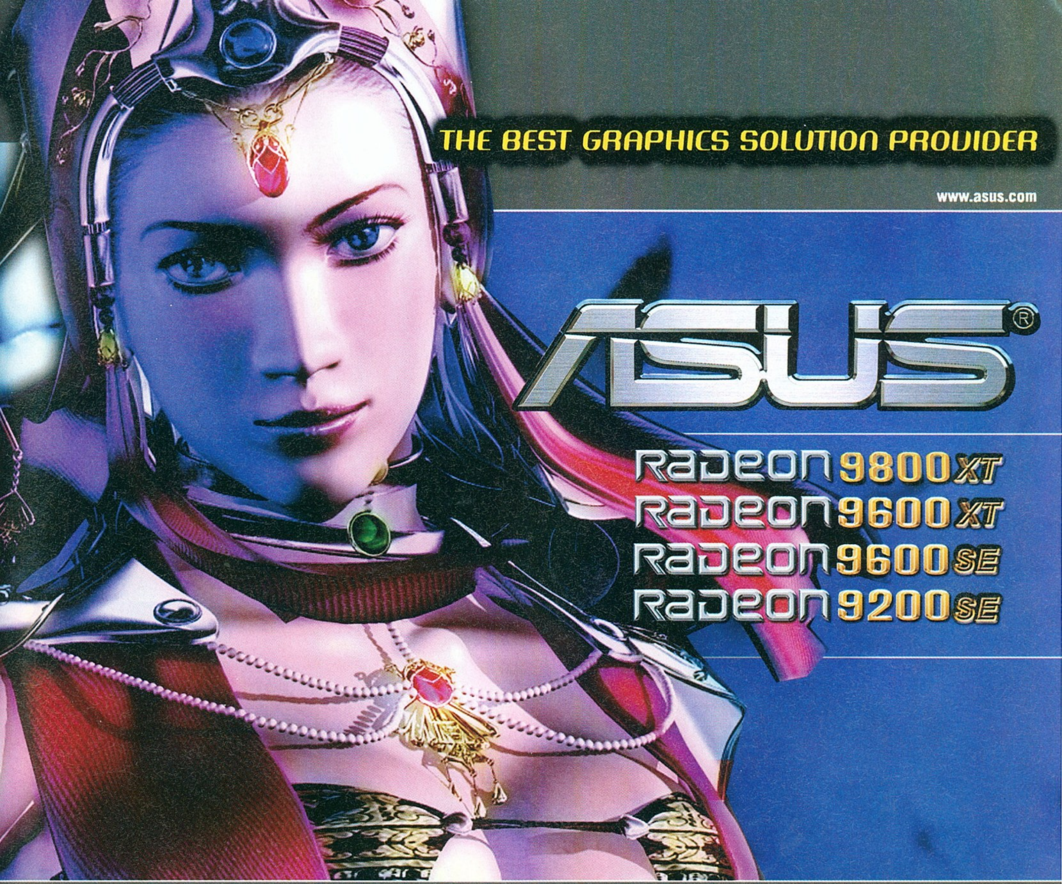
+ Tökéletes fizikai modellezés, hangulatos autós üldözések, videókészítő mód

– Gyenge gyalogos részek, silány mesterséges intelligencia, problémás pályaépülés, egyelőre aránylag sok a programhiba

várható értékelés: **80% - 85%**

> Ez már a Vice City-ben is bejött

> A gyáva nyúl-játék két vesztese



ASUS Radeon sorozat

- Radeon 9800 XT/TVD (256 MB)
- Radeon 9600 XT/TVD (128MB)
- Radeon 9600 SE/TD (128MB)
- Radeon 9200 SE/TD (128MB)
- Radeon 9200 SE/T (64MB)

Csács grafikus megoldások, a sajtó szerint is

Több mint 300 díjat nyertek az ASUS grafikus kártyái a szakmai médi-ben, szerte a világon.

PC Games Hardware Germany · ComputerDIY TAIWAN, R.O.C. · Game Land Russia · PC Shopper China · PC2000 TAIWAN, R.O.C. · PCPOP China · BearEyes China · GotApex United States · RIVA 3D United States

AMD3D United Kingdom · VR-Zone Singapore · Tom's Hardware Guide Turkey · FiringSquad United States · TBREAK United Arab Em · Overclocker Paradise TAIWAN, R.O.C. · PC Buyer Hong Kong · RIVA 3D United States

ASUS GAMEFACE
Ponttól-pontig videokonferencia, videójáték- és tévékészülék funkció párhuzamosan

ASUS VIDEOSECURITY II
A számítógépet biztonsági rendszerré változtatja át

ASUS SMART DOCTOR II
Folyamatosan figyeli a rendszer állapotát, maximális védelmet biztosítva

ASUS DIGITAL VCR II
A számítógépet professzionális, többcélú videólejátszóvá változtatja át

ASUS SMART COOLING
Csendes használatot biztosít és meghosszabbítja a kártya élettartamát

ASPECT COMPUTER Kft.
Tel: 1 3405080
Fax: 1 3398780
Email: sales@aspect.hu
www.aspect.hu

CHS HUNGARY KFT.
H-1138 BUDAPEST,
VÁCI ÚT 17-119.
Tel: 1 4513500
Fax: 1 4513535
Email: chs@chs.hu
www.chs.hu

Mycom Co. Ltd.
1115 Budapest,
Kelenfoldi u. 2.
Tel: 1 2045464
Fax: 1 2047444
www.mycom.hu

Ramiris
Frangepán u. 46. H-1139
Budapest, Hungary
Tel: (06-1)888-3200
Fax: (06-1)888-3201
Email: ertekesites@ramiris.hu
www.ramiris.hu

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

Warhammer 40K

Dawn of War

fejlesztő relic entertainment **kiadó** thq
web www.relic.com/product/dawnofwar

A negyvenedik évezredben járunk. Az emberiség elképzelhetetlen technikai fejlődésen ment keresztül, meghódította a fél galaxist, felfedezte az elme pszionikus hatalmát... de a sorsunkat nem tudtuk megváltoztatni. Elkeseredett küzdelmünk a káosz erőivel szemben ősidők óta zajlik, csak a lépték lett más: lerombolt falvak helyett kiégett bolygók, elnéptelenedett naprendszerek jelzik a kilátástalan harc nyomait. A Viszály kora és a Technika Kora után eljött a Birodalom Kora: a több ezer bolygót meghódított, szuperfejlett emberi faj újra feudális rendben él. Ahol démonok ellen kell küzdeni, ott fanatikus vallási őrület keveredik a legfejlettebb technikával, s a hősiesség, kötelességtudat és önfeláldozás mellé a győzelemhez nem árt a háború isteneinek áldását kérni a lézerpuskákra...

Ez a Warhammer 40 000, az egyik legeredetibb sci-fi világ, amit valaha ember kitalált. A Games Workshop táblás játékába Ian Watson, az egyik legjelentősebb kortárs sci-fi író lehelt életet regényeivel. Itt nyoma sincs a Star Wars bárgyú, fekete-fehér világszem-

A zebrán elsőbbséget kell adnunk

léletének vagy a Star Trek idealizmusának. Ez az univerzum lidércnyomással terhes, rémálomszerű látomás, őrült, és nyomasztó világ, ahol az embereknek borzalmas idegen fajok fenyegetésével, belső viszállyal, és démonokkal kell szembenézniük. Egyetlen reményük a tízezer éve mesterségesen életben tartott, színarany trónprotézisébe zárt élőhalott Istencsászár, és az ő akaratának közvetítői, az űrgárdisták és inkvizítorok: pszionikus hatalommal rendelkező, genetikailag módosított, rendíthetetlen hittel küzdő fanatikus szuperkatonák, egyfajta hi-tech keresztes lovagok.

Ebből a remek alapanyagból készíti legújabb játékát a Relic, akik a Homeworld 1-2-nek hála minden sci-fi RTS hívő szívében igen előkelő helyet foglalnak el.

i A kanadai Relic Entertainment a zseniális Homeworlddel mutatkozott be a világnak 1999-ben. Azóta a Homeworld 2 és az Impossible Creatures került ki a kezeik közül, mindkettő remek volt, de a nagy előd sikerét nem tudták megismételni. Jelenleg a Dawn of War mellett két bejelentetlen RTS játékon dolgoznak. Nemrég felvásárolta a csapatot a THQ, és azóta élénk pletykák szólnak arról, hogy a Homeworld folytatásának jogaiért kilincselnek a Vivendinél...

Az E3-on Jonathan, a Relic producere, és a PC Guru régi barátja összehozott bennünket Jay „Shadione” Wilsonnal, a játék vezető designerével (aki vérbeli ork-rajongó, és akivel azóta is élénk tárgyalásokat folytatunk a PC Guru csupaork World of Warcraft klánjába való belépésről...), akit a kiállítás után addig ostromoltunk, mig minden titokról lerántotta a leplet – ezeket olvashatjátok most.

Űrgárdista

Az első, és a táblás játék rajongói számára legfontosabb tudnivaló, hogy a Dawn of War nem az eredeti játék számítógépes átirata lesz, hanem vérbeli RTS a Warhammer 40 000 univerzumában. A táblás játékot készítő Games Workshop felügyeli a fejlesztést, minden egyes bit csak az ő beleegyezésükkel kerülhet bele a játékba – de a Relices srácok szerint eddig ez semmi gondot nem okozott, sőt, arra biztatták őket, hogy legyenek minél kreatívabbak, nyugodtan szakadjanak el a hagyományoktól (a fejlesztőcsapat jelentős része egyébként fanatikus Warhammer 40 000 játékos volt már a projekt kezdete előtt is).

Az egyszemélyes kampány a Blood Ravens nevű ürgárdista rendház, és vezetőjük, Gabriel Angelos történetét meséli el, akik egy ork invázió visszaverése közben a Tartaros nevű bolygón olyan dolgokra bukkannak, amit soha senkinek nem lett volna szabad megpillantania... (A sztori megértéséhez egyébként nem lesz szükség előzetes Warhammer 40 000 ismeretekre.) A történet során végig az ürgárdistákat irányítjuk, és az orkok mellett szembekerülünk a káosz démonaival, illetve az általuk megfertőzött gárdistákkal, valamint az eldák népével is. (Multiplayerben mind a négy oldal irányítható lesz.) Na de kik is ezek a figurák?

Az ürgárdistákról már esett szó: fanatikus szerzetesterminátorok, a Császár öklei. Nehézfegyverzetű gyalogosokat és irtózatos tűzerejű tankokat használnak, főként távolsági harcban jók. Igen rugalmas, sokféleképpen használható, jó páncélzatú katonák, de aránylag kevesen vannak, és nagyon drága mulatság az elesettek pótlása.

A Warhammer 40 000 orkjai a tolkieni orkok 40. évezredbeli verziói: lételemük a harc, a hódítás. Mindenhol megtalálhatók a galaxisban, és ha egy-egy törzs megindítja mindent elsöprő hadjáratát, jaj annak, aki az útjukba kerül! A játékban nagyon érdekes náluk a tech tree megvalósítása: nem új technológiák kikutatásával, vagy épületek felhúzásával jutnak erősebb egységekhez, hanem puszta létszámuk révén. Ha harminc orkunk van, építhetünk könnyű járműveket, ha ötven, tankokat, és így tovább... ez aztán a közösségi szellem! Ennek megfelelően az orkok elsősorban számbeli fölényükkel, és közel végtelen utánpótlásukkal jelentenek veszélyt. Aránylag gyengén páncélozott, igazán csak közelharcban jó, gyors egységeik vannak, de abból rengeteg. Speciális képességük, hogy rohamozás közben is tudnak aránylag pontosan lövöldözni – erre még az ürgárdisták sem képesek.

Az orkok megorroltak valakire

Ian Watson a játékról

„Úgy képzelem, hogy negyven évezred múlva az lesz a túlélés egyetlen módja, ha az ember feladja a józan eszét, és különböző eszméket követ. Démonok és káoszteremtmények között az emberek csak úgy képesek teljesíteni feladataikat, ha pszichológiailag instabilak lesznek. Meg kell mondanom, sokkal könnyebb volt számomra olyan karaktereket kitalálni, amelyek úgy tudják megszemélyesíteni azokat a kicsiny figurákat, amelyeket a Games Workshop készített, ha többé-kevésbé őrültek. Én voltam az első, aki a Warhammer 40 000 világához megpróbált regényt írni (Warhammer Fantasyhez bármikor

A grafikai stúdió

elég volt egy klasszikus fantasy regényt összehozni), és meglepően sok kötöttséghez kellett alkalmazkodnom, amelyek a játékban már szerepeltek, pl. rangok, szimbólumok és egy komplett, gépekkel teli világ. Komoly erőfeszítésbe telt, amig teljesen bele tudtam magam élni a Warhammer 40 000 világába, de utána már szinte maguktól jöttek a pszichopata, túlburjánzott, agyonszínezett, de mégis gótikus képek, amelyek magát a játékot is jellemezték. Ebből is következik, hogy a regények szereplői szinte csak őrültek lehetnek. A szereplőket jellemző fa-

Öntőminta kivágása

natizmust szintén a való életből vettem. Manapság is léteznek olyan szervezetek, amelyek tagjaitól a feltétel nélküli hűséget és áldozatvállalást követelik meg, gyakran olyan célok érdekében, amiket a tagok nem ismernek. A mai terrorista szervezetek is pontosan így működnek, de ide sorolhatnám a középkori egyházakat is – innen jött a könyvekben szereplő inkvizíció ötlete is.”
(forrás: rpg.hu)

A misztikus eldák ősi népe Mestervilágnak nevezett hatalmas űrhajókon él. Kevesen vannak, és törékenynek tűnnek első látásra, de magas technikai fejlettségük és pszionikus hatalmuk miatt kemény ellenfelek. Az ő egységeik a leggyorsabbak a játékban, de a páncélzatuk a leggyengébb. Rettentő gyorsan képesek terjeszkedni, de állóháborúban nem túl jók, gyenge védettségük, gyorsaságuk és mentális trükkjeik miatt leginkább tapasztalt játékosoknak ajánlhatók. Ha pedig minden kötél szakad, saját életük árán képesek megidézni az elda hadisten avatárját, aki hatalmas rúnakardjával miszlikbe aprít bárkit...

Az emberiség legfélelmetesebb ellenségei a hiperűrben lakó démonok, akik óvatlan és hatalomhéhes elmékre vadásznak, ezeket megfertőzve tovább növelik a káoszistenek seregét. A démonok által megrontott, áruló ürgárdisták tízezer éve már majdnem eltörölték az emberiséget a galaxisból, de a Császár önfeláldozása a Föld ostromakor megmentette fajunkat. A mu-

Ork roham, halálfejes Martens

Füstbe ment a haver terve

táns, bukott ürgárdisták serege a káosz lényeivel kiegészítve azóta várja a lehetőséget, hogy újra lecsaphasson... Bár a káosz erőit irányító játékos iszonyatos démonoknak és elfajzott kultisták végtelen seregének parancsol, még sincs könnyű helyzetben. Mivel a démonok lételeme a pusztítás, ha nem tudnak ölni, automatikusan sebződnek – így a rosszul megválasztott taktika könnyen azt eredményezheti, hogy összeomlik a seregünk anélkül, hogy ellenféllel találkoznánk.

A négy játszható oldal egyébként 12-12 egységtípust kap, az egyszerre irányítható katonák száma pedig 80-150 között lesz (külön limit van a gyalogosokra és a járművekre, hogy ne fajuljon tankcsatává a játék). Nem lesznek küldetésről küldetésre átvihető csapataink: Shadione elmondta, hogy a Homeworld 2 legnagyobb

Csomag érkezik a 2-es vágányra

Pillanatok alatt kaotikus csaták alakulhatnak ki

tanulsága volt, hogy a pályákon továbbvihető egységek gyakorlatilag lehetetlenné teszik a nehézségi szint normális beállítását.

Inkvizítor

A játék az Impossible Creatures továbbfejlesztett motorját használja. Nem az Exigo-féle, agyoneffektezett, aprólékosan kidolgozott grafikai stílust követi, inkább a hangulattal és a stílussal próbálja megragadni a játékost. A látványvilág sötét és brutális: a nagyobb csaták során a katonák szó szerint térdig gázolnak a vérben. Küldetéseink általában lerombolt városokban és ősi dzsungelek mélyén játszódnak: a terepen mindenhol tűz, kráterek, törmelék, mészárlás és pusztítás nyomai.

A modellek méretarányosak: egy tízméteres démon itt valóban a csatatér fölé tornyosul, és rendet vág a térdéig érő űrgárdisták soraiban. A legmegdöbbentőbb mégis az egységek mozgása: több ezer harci animációt vettek fel, és ezeket mind egymáshoz szinkronizálták. Mit is jelent ez? Más RTS játékokban a harc általában annyiból áll, hogy a két katona megáll egymással szemben, és ostoba módon vagdalkoznak bele a vakvilágba. A Dawn of Warban ezzel szemben a közelharc részletesen kidolgozott, minden katonának minden létező ellenfél ellen külön kidolgozott, egymáshoz igazított támadó és védekező animációi vannak, így a küzdelem olyan, mintha egy verekedős játékot néznénk – annyi különbséggel, hogy akár százan is csépelhetik egymást. A hangulat további fokozása érdekében rengeteg halál- illetve haldoklás-animáció, és ehhez társuló hangeffekt került a játékba. A nagyobb lényeknek több tucatnyi speciális kivégző mozgása van: széttépik, eltapossák és egyéb kegyetlen módokon pusztítják el ellenfeleiket (mondanom sem kell, hogy ez milyen hatással van a morálra). Amikor pedig két speciális egység találkozik a harcmezőn, az mindent felülmúlóan durva...

Mindezért nem fog különösebben erős hardvert kérni a játék, Shadione elmondása szerint az ő otthoni gépén (P3 1GHz, Radeon 9800Pro, 512 MB RAM) már a mostani, optimalizálatlan formájában is tökéletesen fut a program.

Káoszgyermek

A Warhammer hangulatot pillanatok alatt tönkretenné, ha az RTS-sablonoknak megfelelően kellene gyűjtögetnünk a nyersanyagokat, illetve ha 10-20 másodperc alatt gyárthatnánk új egységeket (hiszen egy űrgárdista kiképzése évtizedekig tart!). A Relic csapata ezért újszerű erőforrásmodellezés mellett döntött. Az egyik nyersanyagunk az energia: ezt generátorok építésével biztosíthatjuk, és minden épületünk bizonyos mennyiséget fogyaszt belőle – ez eddig ismerős. A másik erőforrásunk neve rekvirálási pont, és a terepen bizonyos stratégiai jelentőségű pontok elfoglalásával tudjuk termelni. Minden új egység és épület rekvirálási pontba kerül (ezeket utánpótlásként, készen kapjuk a hátországból, hogy a realizmus ne sérüljön). További cifrázásként egy elfoglalt stratégiai pontra építhetünk

Napozás helyett

helyőrséget, ez növeli a termelt rekvirálási pont mennyiségét, nagyobb védelmet és látótávolságot ad. Ha a stratégiai pontok több mint felét mi uraljuk egy pályán, azonnal nyertünk (ez multiban jellemző, az egyszemélyes kampány küldetéseiben ennél azért trükkösebb feladataink lesznek), illetve speciális stratégiai pontokhoz tartozhatnak speciális győzelmi feltételek is. Ezen felül találhatunk még a pályán elrejtve különféle relikviákat, amik az egyes fajok legerősebb egységeinek megidézéséhez szükségesek (tehát nem árt minél

Warhammer 40K Dawn of War

Agresszív határőr, szájából kifröccsenő lángcsóvákkal

előbb lecsapni az ellenség relikviáira, hogy megfosszuk őket a durva lényeiktől).

Shadione-t idézve: „Ebben a rendszerben az a legjobb, hogy nincsenek peonok, tehát a győzelem nem azon múlik, hogy hogyan tudod a játék elején megszervezni a nyersanyagtermelést, illetve egy gyors rohammal meg tudsz-e ölni párat az ellenfél peonjaiból. Így a játékos a harctéri taktikára tud koncentrálni. A másik fontos dolog, hogy a stratégiai pontok elfoglalása és bevédése miatt a küzdelem nem a játékosok fő bázisára korlátozódik, így sokkal nagyobb tere van a stratégiázásnak."

A radikálisan új, és sokrétű erőforrás-menedzsment volt az első, ami a játékból elkészült, már a fejlesztés első hónapjai óta működik, és másfél éve finomítják, hogy tökéletes legyen (a projekt egyébként 2002 decemberében indult).

A harcrendszer megalkotásakor a táblás játék hangulatának megőrzésére és a minél nagyobb fokú realizmusra törekedtek a fejlesztők. Nem lesz semmiféle harctéri gyógyítás (az épületeket viszont lehet javítani), nem lesz RPG-szerű fejlődési rendszer (egy űrgárdistának nem lesz „csak úgy" több életereje két csata túlélésétől), nem lehet közelharcban levő egységekre lövöldözni (illetve lehet, de mindkét fél sebződni fog). Ahol viszont a játékélmény rovására ment volna a realizmus, ott kompromisszumok köttettek: így például végtelen lőszer lesz minden fegyverhez, illetve ha egységünk morálja végzetesen lecsökken, akkor sem menekül el, nem veszik el az irányítását (Shadione szerint kipróbálták, realisztikus volt, de borzasztóan frusztráló), csak a harci értékei csökkennek le drasztikusan. Az ám, a morál: csatákban az egyik legfontosabb tényezőt jelenti csapataink harci kedve! A morált minden fegyver, és minden ellenfél látványa befolyásolja; vannak direkt morálromboló specialisták is (lángszórós, mesterlövész). Brutálisabb egységek (nagyobb démonok, űrgárdista parancsnokok, ork hadurak, elda avatárok) már a puszta megjelenésükkel odacsapnak az ellenfél moráljának, saját csapatainknak pedig jelentős bónuszokat biztosítanak. A lecsökkent morált javítani egyébként egyszerűen azzal lehet, ha hátravonjuk a berezelt delikvenseket a frontról.

> **" Halál a gyengékre! Halál a hamis császárra! Lángoljon a galaxis! - A káosz űrgárdistáinak mantrája "**

Hadseregünk tagjainak nem egyenként osztogatjuk a parancsainkat; eleve szakaszokban kapjuk, és különféle formációkban tudjuk irányítani őket. A nagyobb, egyedi egységeket szakaszokhoz kapcsolhatjuk hozzá, ilyenkor együtt mozognak, és a közkatonák harci képességei is megnőnek. Használhatunk járműveket, épületekbe viszont nem mehetünk be, a harcok mindig nyílt téren zajlanak (egy pálya nagyjából egy négyzetkilométer nagyságú). A szakaszokban a katonákat egyenként fegyverezhetjük fel, plazmavető, lángszóró, gépfegyver, különféle rúnákkal megerősített, energiapengéjű kardok, láncfűrészek, és még ki tudja mi minden áll ehhez rendelkezésünkre. A megfelelő fegyver megválasztása igen fontos, hiszen minden fegyvernek más a sebzése, lőtávja, morálromboló hatása, illetve páncéltörő képessége.

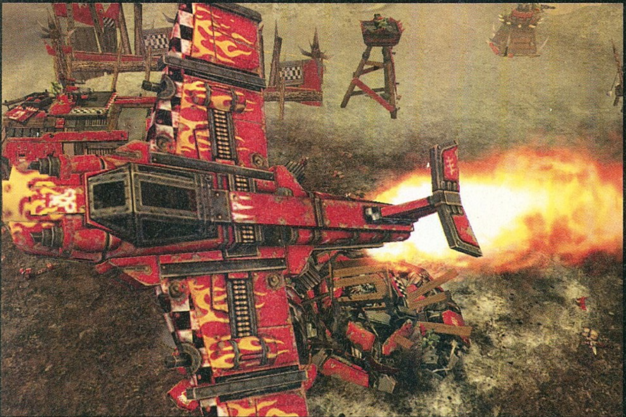
A Császárért!

A játék kiegyensúlyozásáért, és a multis játékélményért (a cél e téren bevallottan a Starcraft uralmának megdöntése) külön teszterbrigád felel: a csapattagok egytől egyig többszörös RTS-bajnokok, vezetőjük egy évet töltött Koreában profi Starcraft-játékosként. Jelenleg 10-12 multiplayer módot tesztelnek, amelyekből csak a legjobbak fognak bekerülni a végleges játékba. A többszemélyes játék a GameSpy szerverein fog zajlani, meccsenként legfeljebb nyolc játékos részvételével.

A Relic mindig is híres volt a játékai modbarát mivoltáról, s ez most sem lesz másként. A Dawn of War dobozában pálya- és küldetésszerkesztő is helyet kap, és a Relic Developer's Network hálózaton keresztül pedig minden lelkes modkészítő megfelelő támogatáshoz jut. Aki nem akar ennyire belemerülni a játék lelkivilágába, az is kedvére alakítgathatja azt. Egyszerű szerkesztőprogrammal magunk határozhatjuk meg űrgárdistáink kinézetét: a páncéljuk különböző részeitől a zászlójukig és jelvényeikig mindent átszínezhetünk, illetve újrarajzolhatunk.

Az elképesztően dinamikus, brutális csaták, a hangulatos háttérvilág, az újszerű erőforrásmodell, és a fejlesztők tapasztalata nem mindennapi játékot sejtet. Minden feltétel adott a trónfosztáshoz… reszkess Starcraft!

Hancu



Határozott, élénk színvilág jellemzi az egységeket

\+ A Warhammer 40k világának egyedi hangulata, újszerűnek ígérkező játékrendszer, a Relic csapatában még nem kellett csalódnunk

– Az összetett és dinamikus csaták átláthatósága okozhat még problémát

Összességében:

Hat éve most először látunk esélyt a Starcraft trónfosztására.

Meghalt a Herceg, éljen a Herceg!

Prince of Persia 2

fejlesztő ubisoft montreal kiadó ubisoft web www.princeofpersiagame.com

A Ubisoft kanadai részlege egyike a legnagyobb játékfejlesztő csapatoknak a világon, 600 embernél is többet foglalkoztatnak. Ennek ellenére csak az utóbbi néhány évben kerültek rivaldafénybe, köszönhetően néhány igen jól sikerült játéknak: az előző Prince of Persia, a Splinter Cell és a konzolos Rainbow Six 3 is hatalmas siker lett

Két éve a Ubisoft nem volt a legjobb formában – jószerivel a Rainbow Six-sorozat tartotta őket életben, no meg a rengeteg Disney-témájú konzolos platformjáték. Aztán ez a helyzet egy csapásra megváltozott, 2002 karácsonya óta szinte csak zseniális játékokat kaptunk tőlük: Splinter Cell, Beyond Good & Evil, Far Cry, Uru... no meg az ősi Prince of Persia felújított változata, amely tavaly mindenkit lenyűgözött, és azonnal helyet kapott örök kedvenceink listáján. A Ubisoft nem hagyja kiaknázatlanul a sikereket, minden programjának érkezik a folytatása – a megújulását új logóval ünneplő cég mára tényleg a legjobbak közé küzdötte fel magát!

A Prince of Persia első részének (a Sands of Timemal új időszámítás kezdődött, így az azt megelőző három Persia-játékot nem számítjuk ide) vége óta hat év telt el, és ahogy az a képeken is látszik, ez az időszak nem volt túl jó hatással a Hercegre. A vidám, lelkes és hősies fiatalember a múlté, helyette megviselt, sok szörnyűséget látott komor harcost kapunk. Mindennek megvan az oka, az Idő Homokjának kiszabadítása, majd elzárása óta eltelt időszak ugyanis folyamatos meneküléssel telt. A Herceg az első részben emberfeletti dolgot tett: szembeszegült sorsával, legyőzte azt, így életben maradt. A Sors azonban nem bocsát meg egykönnyen: ami meg van írva, annak be is kell következnie. Ha ez végül mégsem így alakul, akkor létrejön a Dahaka, egy legyőzhetetlen szörnyeteg (kinézetre leginkább az első Gyűrűk Ura-film Szauronja és egy minotaurusz keverékének tűnik – éjfekete vaspáncélba bújtatott, szarvakkal rendelkező lény).

> "A főszereplő ezúttal nem vidám fiatalember, hanem a Sötétség Hercege személyesen"

A Dahakának mindössze egyetlen feladata van: megigazítani a Sors szövetét, mindent olyan helyzetbe hozni, mintha a hiba a rendszerben meg sem történt volna. A Hercegnek ott kellett volna pusztulnia apja palotájában, így a Dahaka most arra törekszik, hogy kis késéssel ugyan, de elpusztítsa hősünket. A Herceg természetesen menekülni próbál, ismét el akarja kerülni sorsát, felül akarja bírálni azt, ami elrendeltetett.

A Dahaka elől azonban nem könnyű elmenekülni, eleddig egyetlen embernek sem sikerült. Fegyver nem sebzi, és az Idő Homokját használva könnyedén képes követni a Herceget, bárhová veti is őt útja. Egyetlen lehetőség maradt a Herceg számára: meg kell akadályoznia az Idő Homokjának elkészítését – ehhez viszont a múltba kell visszajutnia.

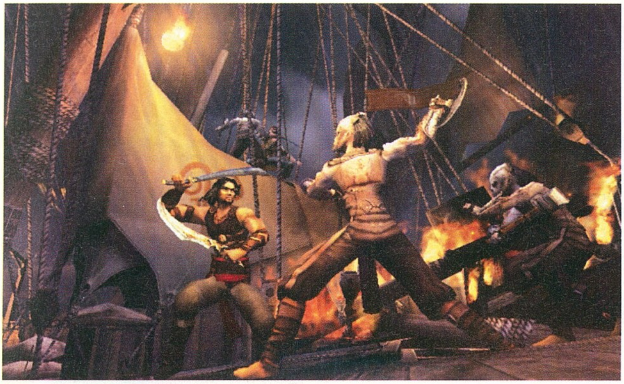
Az időjárőr

A Herceg időmanipulációs képessége az első részben több dologra is használható volt, de az esetek túlnyomó többségében az elhibázott ugrásokat, balszerencsésen sikerült harcokat kiköszörülő visszatekerést használták a játékosok. A tapasztalatokból okulva a fejlesztők elhagytak több, haszontalannak ítélt képességet, és új, nagyobb hatalmú mágiákat tettek elérhetővé.

Az időlassítás például sokkal erősebb lett, ennek hatására környezetünk ugyanúgy lelassul, mint bármely

Te meg mire készülsz azzal a kalapáccsal, vöröske?

Komor, sötét belső helyszínek



Ezután akár két karddal is apríthatjuk az ellenfeleket

A légcsavar-vágás mindig beválik

bullet time effekt esetében, ám főhősünk a megszokott sebességgel tud mozogni. Így aztán ipari mértekben képes sebzést osztani, az ellenfeleknek arra sem lesz idejük, hogy felemeljék kardjukat. Másik használati módja ennek a képességnek a csapdák, illetve különféle szerkezetek lelassítása. Ha egy penge túl gyorsan csapódik elő a falból, egy ajtó túl gyorsan csukódik le a kapcsoló aktiválása után, vagy egy vízkerék túl gyorsan pörög ahhoz, hogy átfussunk a küllői között, ezzel a képességgel kellőképpen lelassíthatjuk a masinákat. Másik új lehetőség a főleg harcban használható időgyorsítás, amelynek hatásaként a Herceg olyan sebességre kapcsol, hogy mozgás közben csak elmosódott foltnak látszik. Így az irányítás nehezedik kicsit, viszont két másodperc alatt három-négy ellenfelet is szét tudunk szabdalni.

A történet szempontjából rendkívül fontos, hogy néhány helyszínen képesek leszünk visszaugrani két-három évszázadot az időben (ezeket a helyeket a földből vagy a falból szökőkútként feltörő, spriccelő homokáradat jelzi). Ilyenkor a szemünk előtt peregnek visszafelé az évek; a ledőlt oszlopok, szétmállott szobrok visszanyerik eredeti alakjukat, az épületekben elszaporodott fák eltűnnek, gyökereik visszafelé nőnek. Ez természetesen nem csupán kozmetikai változásokat jelent, hiszen amit a múltban megváltoztatunk, az kihatással lesz a jelenre is – legyen szó egy ajtó kinyitásáról, létrák áthelyezéséről vagy más dolgokról. Aki anno játszott a LucasArts zseniális időutazós kalandjátékával, a Day of the Tentacle-lel, annak ismerős lehet ez a megoldás, bár itt természetesen nem kell olyan nagy ívű dolgokra számítani, mint az amerikai alkotmány megváltoztatása...

Új stílus

A Sands of Time sikerének legfőbb oka talán az akciójelenetek remek megvalósítása volt. Minden mozdulatban páratlan elegancia rejlett, ezért még az egyszerű dolgokat is – mint a felkapaszkodás egy platformra, vagy a kard előhúzása – élvezte a játékos. A Herceg természetfeletti mozdulatai pedig (mint a falon futás, vagy az ellenfelek fejére ugrás) akaratlanul is álmélkodó kiáltásokat csaltak az ember ajkára. A harc akrobatikus volt, a pályák adta kihívások pedig nehézségük ellenére is élvezetesek az eddig csak nindzsáktól látott mozdulatok miatt, melyeket itt előadhattunk. A Ubisoft érezte, mi kell a játékosoknak, így a második részben kapunk jó néhány olyan mozdulatot, melyek lehetővé teszik, hogy ismét minden pillanatot élvezhessünk.

A nem harccal összefüggő újítások között ott van például a lecsúszás a függönyökön – ezzel nem csak az esés következményeit tompíthatjuk, de bármikor elrugaszkodhatunk róluk, mintha csak egy oszlopról lenne szó. Az első helyszínen, egy hajón ráadásul a Herceg úgy csúszik le a vitorlán, hogy késével lassítja magát – lehet, hogy elmondva ez nem vált ki különösebb lelkesedést, de amikor ezt az E3-on volt szerencsénk megtekinteni, nem sokon múlott, hogy önfeledten sikongatni ne kezdjünk. Ugyanilyen látványos lett a kötelek használata is, melyekkel vígan lehet lengedezni, illetve a falon futásban is sokat segít.

Nyissátok ki a szemeteket, mert ezt a mozdulatomat évezredek múlva egy bizonyos Fisher teszi majd híressé

Na ha ez a lábamra lép, nekem annyi!

Az igazi változás azonban a harcrendszert érte. Rengeteg új lehetőségünk lesz, a fejlesztők több száz (!) lehetséges támadási formát ígérnek. Ez előrevetíti azt is, hogy mindenkinek meglesz a saját harci stílusa, és két játékos két gyökeresen eltérő módon verekedheti át magát az előtte sorakozó ellenfeleken. Yannis Mallat, a program producere leginkább a Tony Hawk-játékokhoz hasonlítja a helyzetet; ott is tömérdek lehetőségből állíthatta össze mindenki a saját mozgásrepertoárját, és most némiképp a Ubisoft Montreal is ezt igyekszik lemásolni.

Külön gomb szolgál az ellenfél megragadására, amely sok további lehetőséget kínál. Kezdetnek eldobhatjuk áldozatunkat valamerre; így például földre vihetünk egy egész kisebb csoportot is. Ennél azonban sokkal vidámabb szórakozás, ha feneketlen szakadékba, vagy nekünk felállított csapdába szórjuk őket – az említett hajós pályán például több támadót a vízbe hajítottunk. Ha megragadunk valakit, élő pajzsként is használhatjuk, igaz, ilyenkor a mi lehetőségeink is csökkennek – amig el nem eresztjük, addig nem tudunk ugrálni, gurulni. A megragadott ellenféltől hatalmas pengénk segítségével is megszabadulhatunk, méghozzá úgy, hogy lefejezés közben elvesszük tőle a saját fegyverét is (ráadásul ilyenkor – és más kivégzésekkor – az animáció lelassul, hogy minden részletében megfigyelhessük a kegyetlen manővert).

A kezdeti mélyrepülés után a Sands of Time eladásai meglódultak, jelenleg valamivel kétmillió felett állnak. A Ubisoft nem közölte, hogy ebből mennyi volt ingyenesen különféle konzolokhoz csomagolva.

Ezzel elértünk egy másik nagy újításhoz: a kétkezes harchoz. Ha sikerült az előbb leírt módon fegyvert szereznünk (a földről nem szedhetünk fel ilyesmit, csak a veszélyes megragadós-lefejezős módszerrel), Hercegünk igazi terminátorrá válik. A támadásgombok nyomogatására rendkívül látványos mozgásokat ad elő, még arra is lehetőség van, hogy a két fegyverrel egyszerre két különböző ellenfelet szaggassunk szét. A másodlagos fegyverek között lesznek törők, kardok, buzogányok, balták, sőt – egy interjúban elejtett megjegyzés alapján – még nyílpuskák is. Ha már nincs szükség a fegyverre, vagy újat akarunk szerezni, egy laza mozdulattal el is hajíthatjuk őket, természetesen általában különféle agresszív lények szeme közé célozva.

Harci lehetőségeink további szélesedését hozza a sokkal interaktívabb környezet. Ugyan az első részben is lehetőség volt falról elrugaszkodva támadni, de most sokkal több ily módon kihasználható tereptárgy lesz. Az E3-on például a fejlesztő nagy lendülettel nekiugrott egy oszlopnak, egyik karjával belekapaszkodott, mire a Herceg teljes kört írt le a pillér körül – és eközben a másik kezében levő pengével két ellenfelet fejezett le. Ilyen brutális, látványos és a játékos számára rendkívül inspiráló jelenetek egész garmadája kísért minden egyes harcot!

Három hiányzó dolog

Noha a Prince of Persia 2 egyértelműen az első rész által lefektetett alapokra épül, nem minden vészelte át a felülvizsgálatot, három, az első részben központi fontosságú dolog tűnt el.

Farah

Az első részben szereplő indiai hölgy nem fog szerepelni az új epizódban. Ugyan sokan szerették volna összeboronálni a Herceggel, ő visszatért otthonába, és a fejlesztők elmondása szerint azóta is hősünkről álmodozik.

Az Idő Tőre

A Sands of Time végén a Herceg odaadta Farah-nak a tőrt, amellyel képes volt manipulálni az időt. Ugyan a Herceg továbbra is tudja az idő menetét befolyásolni, azt nem árulták el a fejlesztők, miként képes erre.

A szultán palotája

Az első rész végig a Herceg apjának, a szultánnak a palotájában játszódott, annak járhattuk be minden szegletét. A második rész távoli tájakon játszódik, amelyek között a Herceg a hajójával közlekedik – egyelőre egy gótikus kastélyról esett szó.

Mivel már nincs a birtokunkban az Idő Tőre, másként kell megoldani az ellenfelek elpusztítását is (ha valaki nem emlékezne rá: az első részben a legyőzött ellenfelek feléledtek, ha pár másodpercen belül nem sújtottunk le rájuk a mágikus tőrrel). A speciális mozdulatok – mint a lendületből lefejezés, vagy a másodlagos fegyver elhajítása – általában azonnal kivégeznek bárkit, ám ha erre nincs lehetőség, nehezebb a dolgunk. Az ellenfeleket ilyenkor addig kell csépelnünk, amíg el nem veszítik színüket (például a vörös rongyokba burkolózó humanoidokból homokszínű zombik lesznek), ilyenkor már egy erősebb csapás is végleg leszámol velük.

Az előző részben is voltak viszonylag sok résztvevővel zajló küzdelmek, de a második epizód bőven túltesz ezeken. Itt már a kezdetektől egész hordák támadnak ránk, már az első helyszínen lesznek olyan küzdelmek, ahol öt-hat ellenfél ront ránk egyszerre (azt is hozzá kell tenni, hogy sokkal több eltérő ellenfél lesz, mint az első részben). A fejlesztői ígéretek szerint ezek intelligenciáján is sokat javítottak, bár őszintén szólva ezt nem nagyon vettük észre – egyelőre semmi különbséget nem láttunk az első, illetve az új epizód lényeinek taktikái között.

Ez alól kivételt képez a Brute névre hallgató idomtalan nagy lény (leginkább kőgólemre hasonlít), amelyik a látszat ellenére nem egy főellenfél – a játék során akár egy tucatnyival is összeakadhatunk belőle. Ez ellen különleges taktikára lesz szükség: a lábát kell csépelni, majd amikor megroggyan, felkapaszkodhatunk a hátára, és végül a nyakára. Innen kell a tarkóját vagdalni, vigyázva arra, hogy a kalimpáló kezei nehogy eltaláljanak minket. Nagy figyelmet fordítanak az igazi főellenfelekre is, Mallat elmondása szerint ezek mindegyike külön aljátéknak is felfogható, hiszen mindegyik ellen egyedi megoldások szükségesek.

Az előző részt a készítők úgy jellemezték, hogy 60%-át kalandelemek, 30%-át akció és 10%-át logikai fejtörők adták. Az új résznél az akció sokkal nagyobb teret kap, a program központi részét a harc, az éppen ezért jelentősen kibővített lehetőségeket kínáló viadal jelenti majd. Természetesen néhány logikai fejtörő megmarad, és lesz pár olyan terület is, ahol a küzdelem háttérbe szorul az ugrándozás kedvéért, de a hangsúly kétségkívül a harc irányába mozdul el.

Darth Prince

A Ubisoft elemzői szerint a Sands of Time azért nem érte el a neki jósolt sikert (a játék árát nagyon hamar le kellett csökkenteni, annak ellenére, hogy minden sajtóorgánum lelkendezett róla – de azért a 2,5 millió eladott példányt mégis elérte valahogy...), mert a Herceg nem volt igazi karakterisztikus egyéniség. Ezért aztán az első dolga az volt a grafikusoknak és a designereknek, hogy átdolgozzák a Herceg személyiségét, kinézetét. Ez remekül sikerült, a régi Backstreet Boys-irányvonalat ejtették, az új hős sokkal inkább egy black metal bandában kaphatna helyet. A tépett, véres csuklya alól kivillanó hidegkék szemek, a borostás, szikár arc, és a kézben tartott két ősi, csorbulásokkal teli szablya egyértelműen jelzik: ez már egy másik ember. Az kényszerűségből harcolt, idealista módon, bátortalanul, ez pedig megjárta a poklot, és készen áll arra, hogy mindenkit cseppnyi sajnálat nélkül lemészároljon.

Az egész játékon látszik az igyekezet, hogy mindent komorabbá, sötétebbé, keményebbé kell tenni. Vegyük csak az első helyszínt: mielőtt bármiféle intrót látnánk, bármit tudnánk Farah-ról, a Dahakáról vagy az elmúlt évek eseményeiről, azonnal egy hajón találjuk magunkat. Éjszaka van, vihar tombol, bárkánkat pedig szörnyű lények támadták meg. A legénység tagjai hamar elbuknak, nem úgy a Herceg. Ő kardot ragad, és nekimegy mindenkinek – itt azonnal meg is tudjuk, mennyit fejlődtek harci képességei, mióta utoljára láttuk.

> **?** A Prince of Persia 2 egyelőre csak munkacím, biztos, hogy lesz alcíme a játéknak. A Ubisoft marketingesei még agyalnak a kérdésen, a kiszivárgott információk szerint azonban a Fate of the Prince variáció a legesélyesebb.

Rögvest feltűnhet az is, hogy a játék kinézetén is tükröződik a hangulat megváltoztatása. Nincsenek gyengéd pasztellszínek, napsütötte, békés helyszínek, minden sokkal sötétebb, fenyegetőbb lett. A vidám környezet helyét sokkal félelmetesebb világ vette át, a fejlesztők reményei szerint a játékos nem ritkán fog félni az új helyszínektől. A játék az előző rész motorját alkalmazza, így radikális változásokra nem kell számítani, csak finomításokra – minden helyszín rendkívül részletes kidolgozást kapott. A harci jelenetek is a kegyetlenséget tükrözik, gyakori, hogy a szörnyek fejei elszállnak, vagy hogy az ellenfeleket a Herceg egy elképesztő mozdulattal kettéhasítja.

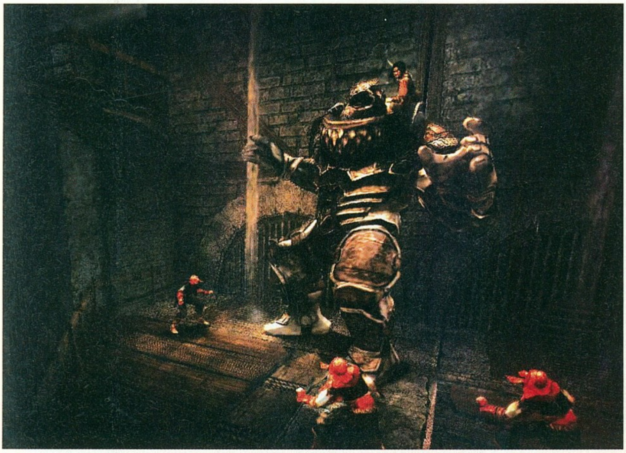
Kijövünk végre a palotából

Lesz új társunk is Farah helyett, akiről eddig mindössze annyit lehet tudni, hogy nőnemű lesz, és viszonya nem lesz felhőtlen hősünkkel. Homályos célzásokat hallottunk arról is, hogy ezt a karaktert is lehet majd közvetlenül irányítani, de a hivatalos válasz erről is ugyanaz, mint az esetleges multiplayer lehetőségekről: „egyelőre nem mondhatunk semmit".

Az első rész legnagyobb problémája a rövidsége volt – a játékot már első alkalommal is végig lehetett vinni nyolc-tíz óra alatt, és ugyan volt annyira élvezetes, hogy másodszor is nekivágjunk, de így is viszonylag rövid ideig tartó (ám rendkívül intenzív) élményt nyújtott. Ezzel a fejlesztők is tisztában vannak, és a hangulati váltás, valamint a harcrendszer megreformálása mellett ennek elkerülése volt a legfontosabb szempont a folytatás megtervezésekor. Pontos számokat nem tudtak mondani, így mindössze arra az ígéretre támaszkodhatunk, hogy „mind a játék hosszát, mind az újrajátszhatóságot illetően megszüntettük a gondokat".

A Sands of Time a tavalyi év egyik legjobb játéka volt, és az eddig látottak alapján a folytatás mindenben felül fogja múlni azt. Akik esetleg nem szimpatizálnak a játékmenetbeli változásokkal, azoknak Yannis Mallat szavait ajánljuk, talán meggyőzi őket: „Az eredeti, zseniális kalandjáték helyébe minden idők legelképesztőbb akciójátéka lép, egy sok változáson átesett hőssel. Készüljetek!"

Grath



Hé, micsinálsz te ott fent, nem kértem akupunktúrás kezelést!

+ Csodálatos grafika, megújult harcrendszer, sokféle ellenfél

– Remélhetőleg lesznek logikai feladványok is, nem mindenkinek fog tetszeni az új hangulat

Összességében:

A Herceg újabb kalandja sokkal sötétebb hangulatú, sokkal kegyetlenebb - az E3-on kipróbált verzió minden kételyünket eloszlatta, ismét csodát várhatunk a Ubisofttól.

Half-Life 2 Interjú Doug Lombardival

Az igazat megvallva már a tavalyi E3, és a Half-Life 2 emlékezetes bemutatkozása óta üldözzük a Valve fejlesztőit egy nagyobb lélegzetű interjú ügyében, de egészen mostanáig változatos kifogásokkal („Bocs, most senkinek sem nyilatkozhatunk", „Bocs, most nem érünk rá, ellopták a forráskódunkat", „Bocs, de épp itt van az FBI"...) mindig kibújtak a kérdések alól. Végül az idei E3, és az újabb személyes találkozás hozta meg az áttörést. Néhány hetes egyeztetés után elértük azt, amit magyar magazin még sosem (sőt, világszinten is csak kevesek, hiszen a Valve mindig szívesen nyilatkozik rajongói weboldalaknak, de nyomtatott magazinoknak csak a legritkább esetben): egy hosszabb beszélgetésre sikerült elkapnunk Doug Lombardit, a Valve marketingfőnökét. Mivel a Half-Life 2 közelgő megjelenése egyben hírzárlatot is jelent a játék egyes részeire vonatkozóan, sajnos néhány izgalmas részletet Doug nem árulhatott el, de a hosszas kérdezősködés során így is sok extra érdekességet tudhattunk meg már előre a minden idők legjobbjának kikiáltott játékról.

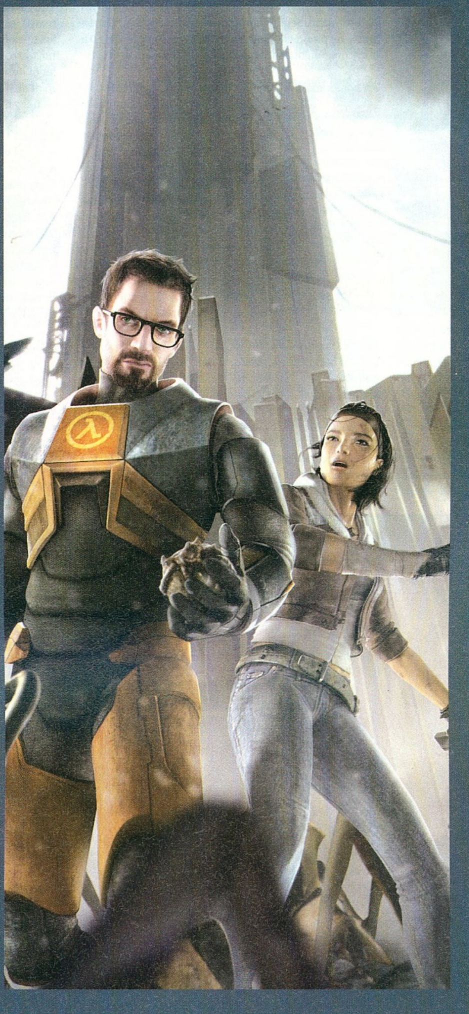
PC Guru: Visszatekintve a Half-Life 1-re, mi az, amit utólag megváltoztatnál benne, ha lenne rá lehetőséged?
Doug: Sok olyan ötletünk volt, amit technikai korlátok, időhiány vagy egyebek miatt nem tudtunk beletenni az első részbe. Nagyjából ezekből a kimaradt ötletszilánkokból álltak össze a Half-Life 2 első tervei. Interaktív környezet, fizika, járművek... Ezzel együtt azt kell mondanom, a Half-Life volt az első játékunk, a sikere túlszárnyalta a legvadabb álmainkat is, így elég nehéz kritikus szemmel tekintenem rá.

PC Guru: Manapság elég kevés játékidőt kínálnak az egyszemélyes FPS-ek. Milyen hosszú lesz a Half-Life 2?
Doug: A célkitűzésünk az volt, hogy nagyjából olyan hosszú legyen, mint az első rész volt. A gyakorlat azonban a bétateszt során azt mutatta, hogy a játékosok rengeteg időt töltenek el az interaktív környezet, a fizikai modellezés és a gravitációs fegyver próbálgatásával, kísérletezéssel. Viszont ha csak a történetre koncentrálsz, és így haladsz előre a játékban, nagyjából annyi játékidő vár rád, mint a Half-Life 1-ben.

PC Guru: Hány nehézségi szint lesz, és mi lesz a különbség köztük (az ellenfelek AI-ja is javul-e, vagy csak az életerejük és a mennyiségük)?
Doug: Három nehézségi fok lesz, a klasszikus könnyű, közepes, nehéz felosztást használjuk. A nehézség finomhangolására csak néhány esetben használjuk a több, illetve erősebb ellenfél bevetését, általában a kifinomultabb AI fogja nagyobb kihívás elé állítani a játékosokat nehezebb szinten.

PC Guru: Mi a játék minimális gépigénye?
Doug: 1,2 GHz-es processzor, 256 MB RAM, DirectX 7-es videokártya, Windows 98/2000/ME/XP.

PC Guru: Mennyi és milyen járművek fognak szerepelni a játékban?
Doug: A Source technológia lehetővé teszi, hogy gyakorlatilag bármilyen szárazföldi, légi és vízi járművet megalkossunk, amit csak el tudunk képzelni. A Half-Life 2-ben viszont csak földi és vízi járművek lesznek – a pontos számukat vagy egyéb részleteket egyelőre nem árulhatom el.



PC Guru: Sérülnek-e a járművek?
Doug: Igen, sőt, el is pusztulhatnak! Ez nagy fontossággal bír a játékban, hiszen lesznek olyan pályák, amit jármű nélkül nem lehet teljesíteni. A játékosnak ezért különösen vigyáznia kell majd a járműveire.

PC Guru: Igaz, hogy a játék során egyszer sem fogjuk a főhős, Gordon Freeman arcát látni (még tükörben, vagy vízen tükröződve sem), illetve a hangját hallani?
Doug: Pontosan így van. Azért hoztuk ezt a döntést, mert így tudjuk a leghatásosabban támogatni azt az illúziót, hogy a játékos nem egy poligonfigurát mozgat egy virtuális világban, hanem ő maga Gordon Freeman. Ha bármikor meglátnád Gordont, vagy meghallanád a hangját, az megtörné a varázst, hiszen tudat alatt befolyásolna, hogy az arca és a hangja nem olyan, mint a tiéd...

PC Guru: Személyesen mi a kedvenc részed a játékból, mire vagy a legbüszkébb?
Doug: Ez szinte hetente változik, attól függően, hogy a játék melyik része megy át újabb tökéletesítésen, csiszoláson. Amire legbüszkébb vagyok, az a csapat rugalmassága, és rendíthetetlen hite a játék sikerében, ami átsegített minket a Source forráskódjának ellopása körüli krízishelyzeten.

PC Guru: Pontosan hogyan áll most a fejlesztés? Túl vagytok már az alfa, illetve béta verzión?
Doug: Igen, a játék már béta utáni állapotban van, kb. egy-másfél hónapnyi időre van még szükségünk a végső tesztelésre, hibajavításra és optimalizálásra. Úgy számítjuk, augusztusban adjuk le a Vivendinek sokszorosítani a mesterpéldányt.

PC Guru: És ha leadtátok, mi lesz az első teendőtök?
Doug: Akkora bulit csapunk, amekkorát még nem látott a világ! (nevet)

PC Guru: Mi a helyzet a Half-Life 2 benchmarkkal? Továbbra is áll, hogy még a játék megjelenése előtt kiadjátok?
Doug: Továbbra is áll, hogy nyilvánossá tesszük, mind a benchmark programot, mind a játék fejlesztői környezetét (SDK), de megjelenési dátumot erre ma még nem tudok mondani.

> Nem sok szükség lesz börtönökre... csak túlélők lesznek és halottak

PC Guru: Mi a Valve-nál a legnépszerűbb Half-Life mod?
Doug: Mostanában a Codename Gordon a sláger a cégnél, szinte mindenki ezzel játszik a szabadidejében. A modok közül a Counter-Strike Source a legnépszerűbb, de ahogy elkészülünk a többi, Source alá átírt régi játékkal, azok is rendszeresen elkapják az embert, és elviszik az összes szabadidőnket...

PC Guru: A Valve az egyik leginkább közösségbarát fejlesztőcég a világon. Vannak terveitek egy újabb MOD Expo rendezvény megszervezésére?
Doug: Feltétlenül! A következő MOD Expo kicsit más lesz, mint az eddigiek. Ahelyett, hogy modkészítők találkozója lenne, ahol megmutatják egymásnak már elkészült és félkész műveiket, egyfajta konferenciát szeretnénk rendezni, ahol az előadások, kerekasztal-beszélgetések mind egy témát járnak körül: ez pedig a Source technológia használata. A jövőbeni terveink között szerepel, hogy a rajongókkal, és az online közösséggel még szorosabbra fűzzük a kapcsolatot. Továbbra is nyilvánossá fogjuk tenni, és folyamatosan fejleszteni a játékaink fejlesztői környezetét, és segítünk a modkészítőknek, ahol csak tudunk. Nagyon büszkék vagyunk arra, hogy sikerült kijárnunk a Softimage-nál, hogy a Half-Life 2 mellé adhatjuk az XSI 3D-s modellezőprogram speciális verzióját, úgy gondolom, ezzel sokat segítünk a lelkes modkészítőkön.

PC Guru: Lesznek a Counter-Strike Source-ban új elemek a grafikán és a fizikai modellezésen kívül (például új fegyverek vagy botok...)?
Doug: Az alapváltozatban nem, de úgy tervezzük, hogy később továbbfejlesztjük a Counter-Strike-ot, és letölthető update-ekben adunk ki hozzá ilyen újdonságokat is.

PC Guru: Na és mi a helyzet a Half-Life 1 Source-változatával? Az miben fog különbözni az alapverziótól?
Doug: A Half-Life 1 Source-ban a változások az alapverzióhoz képest sokkal kisebbek, és finomabbak, mint a Counter-Strike-ban, hiszen a célunk az, hogy teljes mértékben megőrizzük az eredeti játékélményt. A fizikai modellező rendszer fog bekerülni a régi-új játékba, grafikai oldalon a fejlettebb fény-árnyék kezelés, és a Source shader-alapú effektjei fogják a látványt feljavítani.

PC Guru: A Half-Life 1 Source együtt fog működni az alap Half-Life modokkal?
Doug: A Half-Life 1 Source fejlesztése tulajdonképpen egy kísérletnek indult, amivel arra kerestük a választ, hogy mennyi munkát igényel majd Source alá átírni a régi modokat. A Half-Life 1 és a Counter-Strike Source-ra átírása alatt rengeteg segédprogram és dokumentáció született, ezeket mind nyilvánossá fogjuk tenni, ami megkönnyíti a Half-Life 1 modok átírását. A régi modok tehát nem fognak automatikusan együttműködni az új motorral, de nem kerül majd sok munkába a modkészítőknek ezt megoldani.

["Hivatalosan is megerősíthetem, hogy augusztusban elkészülünk a fejlesztéssel..."]

> A Mad Maxet idéző homokfutó

PC Guru: A Counter-Strike Source pályáit a Valve fejlesztői, vagy az eredeti CS készítői alkották?
Doug: Közös munka volt, mindkét csapat keze benne volt.

PC Guru: Sok pletykát hallani a Half-Life 2 esetleges konzolváltozatáról...
Doug: Kapcsolatban állunk minden nagy konzolgyártóval, és szeretnénk minden olyan platformra elkészíteni a játékot, ahol ennek van értelme (azaz elég erős hozzá a hardver). Jelen pillanatban egyedül az Xbox nyújt annyit, hogy a játékot elbírja, de az xboxos verzió fejlesztése még korai stádiumban van...

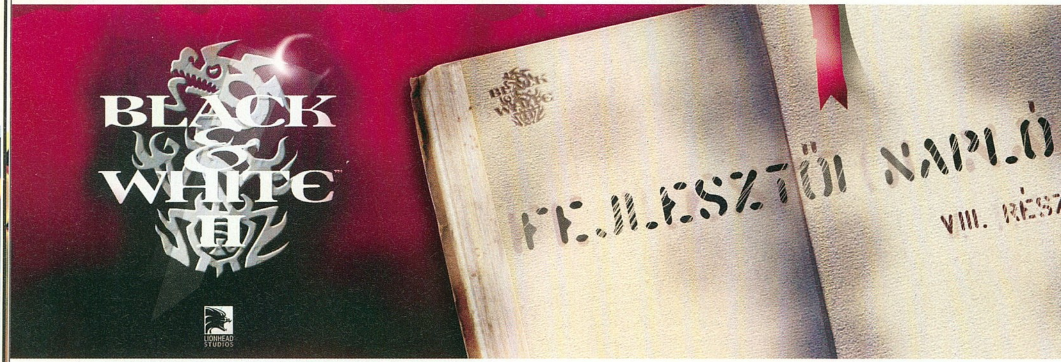
PC Guru: Mekkora az érdeklődés a Source motor licencelése iránt az emlékezetes lopás óta?
Doug: Egyelőre a Troika és az Arkane jelentette be hivatalosan, hogy Source motoron alapuló játékot készít. Rajtuk kívül több cég is megvette már a technológiát, de a szerződésünkben benne van, hogy a titoktartást csak ők törhetik meg, mi nem. Tehát várható több Source motoros játék bejelentése is, de hogy mikor, az már nem rajtunk múlik... A Source kiemelkedően rugalmas technológia, gyakorlatilag bármilyen 3D-s játék készíthető vele, és az áraink is több mint versenyképesek az engine-piacon.

Hancu

> Ketten egy ellen, plusz egy heli?

> Fantasztikusan hangulatos helyszínek... bár ott menekülhetnénk már

> Anyád hasonlít Ackbar admirálisra



fejlesztő lionhead studios kiadó electronic arts web www2.bwgame.com

Múlt hónapban az E3 miatt elmaradt a Black & White 2 fejlesztési munkáit követő naplónk aktuális része – azonban John McLean-Foreman, beépített emberünk a Lionheadnél, most folytatja a mesét: ezúttal a teszterek életét mutatja be.

Játéktesztelés. Első pillantásra nagyon közel van ahhoz, amit az ember el tud képzelni álmai munkájának, ugye? Ki ne akarna egész álló nap csak játszani (ráadásul olyan játékokkal, amelyek meg sem jelentek, és mindenki irigyel azért, hogy te már kipróbálhatod őket!), és ezért még pénzt is kapni? Ráadásul elképzelhetjük, milyen fontos egy teszter munkájában a konkurens játékok analizálása, és a kutatás... „Bocs drágám, nagyon szívesen kitakarítanék, de értsd meg, dolgoznom kell!" – értitek, ugye?

Nos, lássuk a szomorú igazságot! Kezdjük azzal, hogy a teszterek nem játszanak egész nap, söt, hogy egészen pontos legyek, szinte sohasem játszanak a programnak olyan verziójával, amivel valóban élvezet játszani. Gondolj a kedvenc játékodra, arra, amit tényleg nagyon-nagyon szeretsz, és amivel képes lennél heti hét napon át játszani két-három évig, anélkül, hogy megunnád. Most kapaszkodj meg: ez a játék (teljesen mindegy, melyikre gondoltál) csak a fejlesztés utolsó másfél-két hónapjában volt olyan élvezetes, olyan fantasztikus, mint amilyennek te ismered. Előtte egy programhibáktól hemzsegő, ki-kifagyogató, kiegyensúlyozatlan, frusztráló szörnyeteg volt, egy igazi rémálom. Pontosan olyan rémálom, mint amilyennel a Lionhead tesztelői „játszanak" nap mint nap.

Ízelítőképpen a teszterek életéből, nagy vonalakban felvázolnám, milyen problémák gyökerét kellett megkeresniük a srácoknak csak ezen a héten...

Tegnap Jamie, a vezető teszterünk a raktárak építését próbálgatta, amikor véletlenül lenyomta a lángszóró varázslat gyorsbillentyűjét. Az egész város követhetetlen sebességgel égett le, az emberek morálja leesett, de amint újjáépítették az épületeket, az egész program bumm – kifagyott! Aztán két napja történt, hogy egyszerre került be a játékba vagy 20-30 új programmodul, és egy rakás teszteletlen új játékelem. Ez ahhoz vezetett, hogy a program teljesen instabil lett, ráadásul rejtélyes módon lassult a játék kb. 2 frame/sec-et. Aztán Ben tesztelt valami harci paraméter beállításokat csata közben; egyszer csak berobbant az összecsapás közepébe a Lénye, és elkezdte válogatás nélkül pusztítani a katonákat, ellenséget és barátot egyaránt. Nem reagált semmilyen parancsra, csak pusztított ész nélkül... Tudjátok mi a legjobb? Hogy ezek csak azok az esetek voltak, ahol aránylag gyorsan sikerült a hibát reprodukálni, rájönni az okokra, és kijavítani! A csúnyább eset az, amikor a hiba misztikus módon, teljesen rendszertelenül jelentkezik... na, egy ilyet megfogni az igazi kihívás!

Fiatalkorúak megrontása

A régi időkben, amikor egy játék készítőcsapata négyöt főből állt, a tesztelés remek alkalom volt arra, hogy lelkes ifjú titánoknak, hogy bekerüljenek a játékfejlesztés világába (Jonty Barnes, a Black & White Studios vezetője is így lett játékfejlesztő). Akkoriban ehhez nem kellett semmiféle különösebb előképzettség, csak a lelkesedés, és a hajlandóság arra, hogy tanulj. A teszterkedés még mindig jó lehetőség a játékfejlesztés vérkeringésébe való bekapcsolódásra, de ma már – a Lionheadnél legalábbis – megváltozott a teszterek szerepe. Mi elsősorban arra használjuk a tesztercsapatot, hogy a játékmenetet csiszolják, a játék kiegyensúlyozásában segítsenek; a kisebb nagyobb programhibák hajkurászása csak másodlagos számukra, arra ott van a kiadónk ezernyi tesztelője.

Ki kérte a pattogatott kukoricát?

Kesze-kusza kezű katona

Mi is akkor valójában egy Black & White 2 teszter dolga? Nos, nagyjából annyi, hogy biztosítsa a játék magas élvezeti szintjét, és a program stabilitását legalább annyira, hogy a fejlesztés zökkenőmentesen haladjon. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy a tesztelő szépen maga elé veszi a legapróbb részletekig kidolgozott design dokumentációt (amiben le van írva, hogy milyennek is kellene lenni a játéknak), és összehasonlítja azzal, amit maga előtt lát és tapasztal a monitoron a játék aktuális verziójában. Ha valami nem stimmel, kideríti miért, hol a hiba, kinek a feladata megjavítani, és felvázol néhány lehetséges megoldást. Amikor már minden nagyobb hiba megjavult, minden hibás design-döntést kiszűrtek, érkezik a programozóktól egy rakás új elem beépítve a játékba, egy csomó új pálya, és szerencsétlen teszterek számára kezdődik minden elölről...

A teszterek munkája alapvető fontosságú az egész fejlesztés menete szempontjából. Ők biztosítják azt, hogy ne fordulhasson elő olyan kínos eset, mint legutóbb, amikor az egyik programozónk péntek este hibás kódot töltött fel a központi adatbázisunkba, ami totálisan lefagyasztotta az egész játékot – majd, még a kód letesztelése előtt, mint aki jól végezte dolgát, lelépett Liverpoolba a barátnőjéhez hétvégére. (Igen, Mr. Clixby, rólad beszélek!) Ehhez az kell, hogy a tesztereknek mindig: éjjel-nappal, hétköznap és hétvégén folyamatosan rendelkezésre kell állniuk, hogy a játékba kerülő új programrészeket letesztelhessék. Persze ez talán még mindig jobb, mint ahogy szegény Clixby járt, akit Liverpool felé félúton sikerült utolérni telefonon, és visszaparancsolni a Lionhead főhadiszállásra, ahol hajnali négyig dolgozott a hibás kódsorok kijavításán... Elég kegyetlennek tűnhet, de ha Clixby csak hétfőn tud nekiállni a munkának, az azt jelentette volna, hogy a hanyagsága miatt az egész cégben senki nem tud érdemi munkát végezni az egész hétvégén! A csattanó a történet végén az, hogy mint kiderült, a hiba Clixby programján belül egy másik programozótól átvett kódban rejtőzött – de a tanulság így is megvan: sose tedd be a közösbe a programodat úgy, hogy a teszterek nem ellenőrizték le!

Ha a játék valamelyik fontos eleme nem akar úgy működni a játékban, ahogy elképzeltük, a teszterek külön fókuszcsoportot hívnak életre a probléma megoldása végett. A csapat létszáma két főtől akár több százig is terjedhet. Ha egy ilyen brigád nekiáll a probléma megoldásának, minden figyelmüket a játékra fordítják, és játszanak, küzdenek látástól vakulásig – illetve addig, míg lehetséges megoldásokat nem tudnak nyújtani.

A belső tesztercsapatunk tagjai közül Jamie és Ben több mint egy éve dolgozik hihetetlenül keményen a játékon, míg Nathan és Robbo a Black & White első részének kezdeti munkálatai, azaz 1997 óta aktív csapattag. A tesztelésnél azonban nagyon fontos, hogy időről időre friss, új nézőpontból tudjunk a játékra tekinteni, ezért gyakran fordulunk a rajongóinkhoz, és kérünk segítséget önkéntes tesztelőktől. Ők általában egy-két hétig dolgoznak nekünk, és mindig nagyon értékes észrevételeik vannak – olyan dolgokról, amik nekünk, akik évek óta Black & White-ot eszünk, iszunk, és lélegzünk, nem tűntek volna fel.

Ahogy az eddigiekből reményeim szerint kiderült, a játéktesztelés egyáltalán nem napi 24 óra móka és kacagás – de azért mindent összevetve nem rossz meló. A Lionhead teszterei jelenleg kb. 2005 közepéig el vannak látva munkával (ez nem azt jelenti, hogy akkor jelenik meg a Black & White 2, vannak más tesztelnivaló játékaink is!), de mindig boldogan fogadunk új embereket. Ha megvan benned a kellő lelkesedés, türelem, és érzék a játékkészítéshez, hát ki tudja, talán a végén együtt fogunk dolgozni a Black & White harmadik részén! Addig is... ha legközelebb a szüleid kiakadnak, hogy már megint játszol a számítógéppel ahelyett, hogy valami értelmes dologgal töltenéd az idődet, mondd nekik nyugodtan, hogy a karriered érdekében teszed!

John McLean-Foreman

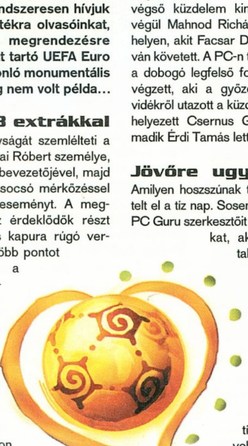
UEFA Euro 2004

Virtuális Európa-bajnokság az Árkádban

Jó pár évvel ezelőtt a PC Guru kis hazánkban először, egy rendezvény keretében moziba, majd azt követően egész napos játékshow-ra invitálta olvasóit. A rendezvény sikerén felbuzdulva azóta rendszeresen hívjuk egy–két napos játékra olvasóinkat, de az Árkádban megrendezésre került, 10 napon át tartó UEFA Euro 2004 bulihoz hasonló monumentális rendezvényre még nem volt példa...

Virtuális EB extrákkal

A rendezvény nagyságát szemlélteti a megnyitót tartó Koltai Róbert személye, aki előbb humoros bevezetőjével, majd azt követően egy csocsó mérkőzéssel indította útjára az eseményt. A megnyitót követően az érdeklődők részt vehettek az Adidas kapura rúgó versenyén, ahol a legtöbb pontot elérő játékosok a zárónapon elnyerhették a játék fődíját: az EB hivatalos labdáját. A foci szerelmesei azonban nem csak a kapunál, hanem a 6 felállított csocsóasztalnál, és a 16 PC-n és 5 Xboxon futó UEFA Euro 2004 játéknál is megmérkőzhettek egymással. A szervezők a kicsikre és a lányokra is gondoltak: előbbiek a naponta megrendezett rajz-, míg utóbbiak a Beckham frizuraversenynél múlathatták idejüket. A legnagyobb érdelődés értelemszerűen a PC Guru segítségével lebonyolított virtuális EB-t övezte, ahol a már említett gépeken mérhették össze a tudásukat a játékosok, hogy a napi selejtezőkön keresztülverekedve magukat, a szombati döntőn kiér-demeljék a legjobbaknak kijáró címeket és a vele járó értékes jutalmakat (PC Guru előfizetés, Electronic Arts játékok stb.).



Mivel a napi selejtezőkön kiesett srácok bánatán mindig felülkerekedett a győzni akarás, sokan nap mint nap visszajártak a rendezvényre, így szombatra már egy összekovácsolódott baráti társaság küzdött meg egymással a helyekért. A búcsúzni kényszerülők szomorkodás helyett cimboráik biztatásával várták a végső küzdelem kimenetelét. Xboxon végül Mahnod Richárd végzett az első helyen, akit Facsar Dávid és Klapka István követett. A PC-n tartott versenyeken a dobogó legfelső fokán Balogh Ádám végzett, aki a győzelem reményében vidékről utazott a küzdelemre, a második helyezett Csernus Gábor, míg a harmadik Érdi Tamás lett.

Jövőre ugyanitt!

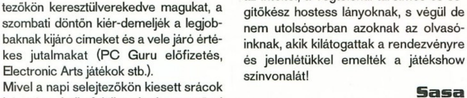
Amilyen hoszszúnak tűnt, olyan gyorsan telt el a tíz nap. Sosem fogjuk elfeledni a PC Guru szerkesztőit felismerő olvasóinkat, akik először bátortalanul, majd gátlásukat levetköz-ve csőstül ontották felénk kérdseiket, no meg az Adidas focikapunál versenybe szálló idős nénit, aki korát meghazudtolva, elemi erővel lőtt a tizes karikába. Jó volt látni, hogy a résztvevők jól érzik magukat, hogy napról napra egyre többen vannak.

Egyedül nem megy

Mindenképpen szeretnénk köszönetet mondani mindazoknak, akik nélkül nem sikerült volna a rendezvényt összehozni: Ildikónak az Electronic Artstól, Imre bácsinak a Max and Future-től, Mátrixnak az Inteltől, a végtelenül türelmes és segítőkész hostess lányoknak, s végül de nem utolsósorban azoknak az olvasóinknak, akik kilátogattak a rendezvényre és jelenlétükkel emelték a játékshow színvonalát!

Sasa

Tartalomhoz a forma



Két EB meccs között maga Zizou is beugrott hozzánk

Miénk (volt) itt a tér...

Tudja-e, hogy nálunk nagy választékban vehet CD-t, DVD-t fél áron?
SAVE THE PLANET
DAILY PRICE
Vétel és eladás
számítógépes napi áron
© by atlantis, Hamburg
SAVE YOUR MONEY
Ráadásul! Készpénzért megvásároljuk megunt zenei CD-it, DVD filmjeit!
Premier Videopalota
1065 Bp. Bajcsy-Zsilinszky út 13. Telefon: 302-7967
Nyitva: minden nap 0-24.
www.daily-price.hu

GROUND CONTROL 2
OPERATION EXODUS

fejlesztő massive ent. **kiadó** vivendi universal games
web www.groundcontrol2.com

i A svéd Massive Entertainment 1997-ben alakult, azóta idejüket RTS-ek fejlesztésével töltik. Az újító Ground Control nem lett üzleti siker, sokan nem tudták megemészteni a nyersanyaggyűjtés, illetve az egységgyártás teljes hiányát. Ebből tanulva vágtak bele a második rész elkészítésébe, ami kicsit konvencionálisabb lett (bár bányákkal, peonokkal ismét nem fogunk találkozni...). Ezek mellett két, soha el nem készült konzolos projekt van a múltjukban: a Ground Control PS2-es átirata, illetve egy 9 Worlds című horrorjáték Xboxra.

A Massive Entertainment másodszor is megpróbálja meghódítani a valósidejű stratégiákért rajongó népes tábort. Első próbálkozásuk, a 2000-ben megjelent Ground Control tele volt újításokkal, ám ennek ellenére – esetleg éppen ezért – rétegjáték lett belőle. A program ugyanis kizárólag a taktikázásra, a harcra helyezte a hangsúlyt, nem kellett különféle anyagokat bányászni, és nem lehetett új egységeket építeni. Sokan vagyunk, akik minden RTS-ben utáljuk az ehhez hasonló portyázó küldetéseket (ráadásul az sem volt nyerő húzás, hogy nem lehetett menteni a küldetések alatt), s érthető okból a Ground Control ennek a rétegnek kimaradt az életéből. A második rész készítésekor a svéd fejlesztők változtattak a játékrendszeren, az alapötleten, így az Operation Exodus jóval könnyebben emészthető program lett, mint elődje.

Történelemóra

A két részt évszázadok választják el egymástól, az első epizód küzdő felei ma már nem is léteznek. A Hajnalcsillagon járunk (az angol eredetiben Morningstar Prime, de mivel magyar verziót kaptunk tesztelésre, így az abban levő neveket fogom használni), mégpedig a földi időszámítás szerinti 2741. esztendőben. Két fél áll egymással szemben: a mindössze egy bolygóra kiterjedő hatalommal bíró Északi Csillagszövetség, illetve a galaxis nagy részét irányító Terran Birodalom. Előbbiek a jófiúk, a lázadók, utóbbiak pedig a rettentő gonosz hódítók, akik a tőlük elszakadt Hajnalcsillagot akár úgy is visszaterelnék az akolba, hogy az egész lakosságot lemészárolják. A városok módszeres eldózerolása meg is kezdődött, de az űrből intézett, egész kontinensekre kiterjedő bombázások csak részben érték célt: a tudósoknak az utolsó pillanatban – micsoda fordulat! – sikerült elkészíteniük a pajzsrend-

Jégmezők lovagjai, és néhány hitech hókotró... indulhat a takarítás!

Szép tűzijáték, rendelhetnénk egy ilyet augusztus huszadikára

Akcióban a légvédelem

szert, ami hatástalanítani tudta ezt a támadást. A hadviselő felek patthelyzetbe kerültek: az egyik nem tudott mit kezdeni a jól védekező ellenféllel, az meg az orrát sem dughatta ki az életet jelentő pajzs alól. Egy megoldást találtak a birodalmi generálisok: be kell vetni a földi csapatokat, és megküzdeni a földfelszín uralmáért.

Hősünk Jacob Angelus kapitány, a Csillagszövetség fenegyereke, akinek első megbízatása a főváros, New Darwin védelme. Néhány kisebb támadás után hamar szembekerülünk fő riválisunkkal, a Birodalom kegyetlen imperátorával, aki mindent megtesz otthonunk bukásáért, és személyesen a mi pusztulásunkért is. Egészen odáig merészkedik, hogy lepaktál a vironokkal, ezekkel az ősi, szinte már csak a mesékből ismert idegen lényekkel. Innen már csak egy lépés, és fény derül a vironok belső harcára, „pártküzdelmeire" is. Hamar kenyértörésre kerül sor az idegenek között, és a játék végén nagyjából már mindenki mindenki ellen csatázik. A második, a vironokkal foglalkozó kampányban ugyanaz a Jacob Angelus a hadvezér, aki az előzőekben emberi hadakat vezetett. Ezen fordulat talán az egyetlen meglepetés a történetben, amely meglehetős klisétúltengésben szenved. Ráadásul a karakterábrázolás közel sem sikerült kiválóan, Jacobot a játék során nem hogy megkedvelnem nem sikerült, de egyre ellenszenvesebbé vált...

Új alapok

A Ground Control második része sokkal közelebb áll a hagyományos RTS-formulákhoz, mint elődje. Ezzel a húzással talán elvesztettek egy-két megszállott rajongót, viszont sokkal nagyobb tábor számára vált fogyaszthatóvá a program. Az Operation Exodus leginkább egy megszokott bányászós-hadsereg-építős stratégia, és a Ground Control 1-re jellemző taktikai játékmenet között helyezkedik el: ezúttal ugyan lehetőségünk van utánpótlás rendelésére (sőt, menteni is lehet!), de ehhez taktikusan kell játszani. A térképen különböző ikonok jelölik a legfontosabb helyszíneket, amelyekért tulajdonképpen a harc zajlik. LZ-ből, vagyis landoló zónából van a legkevesebb, ezek lényegében a bázisaink. A többi jelölt helyszín VP, azaz victory pont, amelyeket elfoglalva nyerünk egységekre költhető „nyersanyagot". Minél több VP van a birtokunkban – a megszerzésükhöz úgy kell a közelükben maradni néhány másodpercig, hogy nincs ellenfél a környéken – annál gyorsabban termelődik az AP, ami tulajdonképpen a pénz szerepét tölti be a játékban.

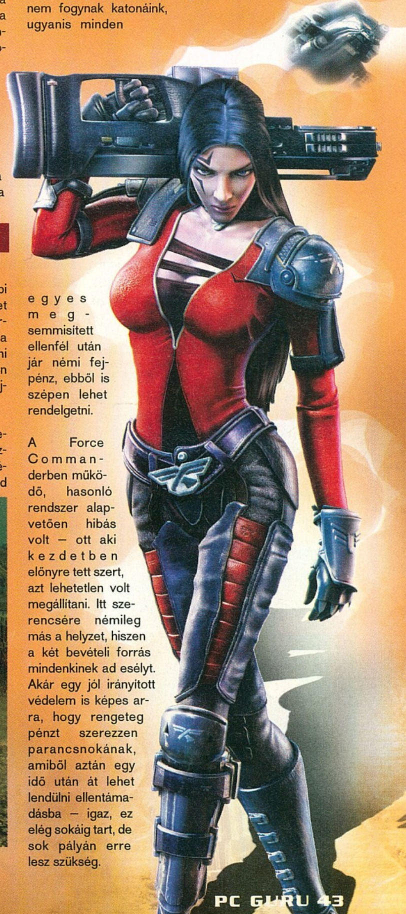
Minden helyszínen az első célunk tehát, hogy megszerezzünk egy landoló zónát (sok pályán persze már kezdettől fogva van egy a birtokunkban), rendeljünk néhány egységet az eredetileg kapott pontjainkból, majd induljunk meg egy VP felé. Ha azt sikerült elfoglalni, töltsük fel seregeink foghíjassá vált sorait, gyógyítsuk meg a sérült egységeket, hagyjunk hátra némi védelmet, majd induljunk a következő VP felé.

> „A grafika elképesztő, az egységek fantáziadúsak, a multiplayer kiegyensúlyozott - csak a hangulat hiányzik"

A végtelenségig nem lehet sereget építeni, mert minél nagyobb létszámú a haderőnk, annál kisebb hányadát kapjuk meg a VP-k után járó pénznek (hasonlít a rendszer a Warcraft 3-ban látott fenntartási költségre). Ilyenkor sem kell utánpótlás nélkül küzdeni egészen addig, míg el nem fogynak katonáink, ugyanis minden egyes megsemmisített ellenfél után jár némi fejpénz, ebből is szépen lehet rendelgetni.

A Force Commanderben működő, hasonló rendszer alapvetően hibás volt – ott aki kezdetben előnyre tett szert, azt lehetetlen volt megállítani. Itt szerencsére némileg más a helyzet, hiszen a két bevételi forrás mindenkinek ad esélyt. Akár egy jól irányított védelem is képes arra, hogy rengeteg pénzt szerezzen parancsnokának, amiből aztán át lehet lendülni ellentámadásba – igaz, ez elég sokáig tart, de sok pályán erre lesz szükség.

Fradibolygóra keveredtünk: zöld az ég és zöld a fű...



> Pár éve a render mozik nem néztek ki úgy, mint most a GC2 játék közben!

A főszereplő

A landoló zóna nem igazi bázis, nem tudunk építkezni, nem lehet fejlesztgetni egységeinket – lényegében leszállóhelyről van szó. Amikor rendelünk néhány egységet, a kérés befut a távoli központba. Ott felpakolják a kért cuccokat egy csapatszállító repülőbe, majd az rövid idő múlva le is száll az LZ-nél (ha több ilyen zóna van a birtokunkban, mindig csak egy lehet aktív közülük), és kipakolja az egységeket.

A csapatszállító rendkívül fontos, hiszen ha kilövik, búcsút mondhatunk az utánpótlásnak – igaz, pár perc után kapunk újabbat, de addigra jó eséllyel felaprítanak minket.

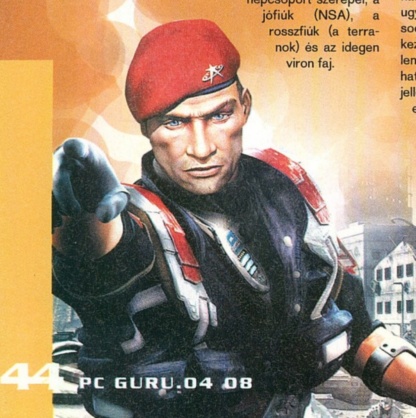
Szerencsére a dropship rengeteg lövést kibír, ráadásul fel is fejleszthetjük – kizárólag ezzel az egységgel tehetjük ezt meg. Erősíthetünk a páncélzatán, a fegyverzetén, megnövelhetjük kapacitását, gyorsaságát – ha rááldozzuk a több tízezer AP-t (ez rendkívüli luxus, nem sokszor engedhetjük meg magunknak), igazi terminátor lesz a jutalmunk.

!

Már meg is jelent az első patch a játékhoz, amely 1.0.0.7-re növeli a verziószámot. Feltelepítésekor a mentett állások használhatatlanná válnak, így kampány közben ne erőltessük, semmi életfontosságút nem javít.

Három = kettő

A játékban három eltérő népcsoport szerepel, a jófiúk (NSA), a rosszfiúk (a terranok) és az idegen viron faj.



Ennek ellenére csak kettő irányítható ezek közül – a Terran Birodalmat nem fogjuk képviselni. A Massive ezt idõhiánnyal magyarázza; ez igaz is lehet, ráadásul így nem nagy rejtély, mi újat is fog kínálni a kiegészítő lemez... Azért is furcsa egyébként ez a helyzet, mert a haderejük rendesen ki van dolgozva, körülbelül ugyanannyi egységük van, mint a többieknek, ráadásul némelyik igencsak kívánatos – sokért nem adtam volna, ha én is irányíthatok néhány lépegetőt...

A Csillagliga meglehetősen konzervatív arzenállal rendelkezik, a gyalogság mellett több különféle tank és löveg áll rendelkezésére a tábornokoknak. A vironok rovarszerű egységei leginkább a zerg horda tagjaira emlékeztetnek (még a hangjukat torzító effekt is hasonló ahhoz, amit a Blizzard remekművében hallhattunk), az ő különlegességük az egyesülés. Ha két ugyanolyan Viron egységet egyesítünk, néhány másodperc múlva új, erősebb lény (vagy jármű) keletkezik belőlük. A poén az egészben az, hogy ha szükség lenne az eredeti egységekre, bármikor szét is választhatjuk a mutálódott katonákat. Minden egységre jellemző, hogy van másodlagos üzemmódja. Igazi sikert csak akkor fogunk elérni, ha kihasználjuk ezeket is; a megfelelő váltogatás közöttük hatalmas előnyt jelent a mi oldalunkon (a gép nem nagyon használja ki ezeket, és online tapasztalataim alapján a játékosok nagy része sem). Csak néhány példát említek, de mindenhol érdemes kipróbálni a két működési módot (ha a kurzort az egység portréja fölé helyezzük, megtudjuk a két forma specialitásait). Az alap könnyűgyalogság eredetileg gépfegyverrel tüzel, másodlagos formában rakétavetőre váltanak – ha jármű közeledik, aktiváljuk ezt a képességet! Az egyik leghasznosabb egység a hatalmas tűzerővel bíró, ám sérülékeny rakétás tank. Másodlagos formában beszünteti a lövöldözést, és pajzsmezőt kreál maga köré, amelyen nem hatolnak át a különböző lövedékek – ideális például landoló zónák megvédésére. Szintén nélkülözhetetlen egység a – kissé talán szerencsétlenül magyarított nevű – utász, aki nem robbantással, hanem javítással foglalkozik. Elsődleges formában csapatszállítóként működik, ráadásként pedig bárkit fel tud gyógyítani. Ha azonban átkapcsoljuk, akkor meglehetősen nagy területen maga körül elkezdi feljavítani az ott tar-

MAGYARUL

Az N-TEC nagy vállalkozásba kezdett: igyekeznek játékaikat teljes magyarítással kiadni. Ezt sikerült elérni a Ground Control 2 esetében is. A kezdeményezés a legnagyobb elismerést érdemli – példaként állítjuk a magyar forgalmazók elé! –, de a kivitelezéssel akadnak gondok. A szinkronhangokkal nincs baj, viszont a fordítás minősége hagy kívánnivalót maga után. A fordító nem mert elszakadni az angol eredetitől, és ez sok helyütt a magyar nyelvtől idegen szóforordulatokat, mondatokat eredményezett (néhány pályacím a példa kedvéért: Megalázás sugárút, Célkereszt a fogakra). Szintén zavaró – helyenként bántó – az írásjelek hiánya: felkiáltójelet, vesszőt az esetek nagy részében nem alkalmazott a fordító. Így is érthető minden, és az angolul nem tudóknak felbecsülhetetlen a segítség és hangulati plusz, de egy

korrektor néhány órai munkával kipofozhatta volna az egészet, megfelelő minőséget adva a fordításnak. Lássuk be, a „Francbaaaaa!" kiáltással elpusztuló csapatszállító inkább komikus, mint tragikus esemény... Az is igaz azonban, hogy az angol eredetiben a főhős Jacob Angelust állítólag olyan iszonyatos cockney akcentussal ruházták fel, ami az óceán másik felén azonnali röhögőgörcsöt okoz.

GROUND CONTROL 2

tózkodó szövetségesek egészségi állapotát – cserébe ilyenkor nem tud megmozdulni.

A legtöbb egység rendkívül hasznos, még a legöldöklőbb küzdelemben is érdemes gyalogsággal foglalkozni, a támadó repülőket például velük lehet leginkább költséghatékonyan leszedni. A gyalogság másik előnyös tulajdonsága, hogy képesek elrejtőzni erdős területeken, illetve elbújni szinte minden épületben. A legtöbb helyszínen bunkerek állnak rendelkezésre, de a városi pályákon például a félig lerombolt lakóházakban keresnek fedezéket. Ilyenkor jelentős védekezési bónuszt kapnak – ezért különösen érdemes mesterlövészekkel teleszórni az LZ-k és VP-k környékén levő épületeket. Néhol úgyakba is beszállhatunk, feltéve, ha megjavítottuk ezeket – lévén elfoglalásukhoz először általában szét kell őket kapnunk...

Érdemes utászokat foglalkoztatni, folyton felgyógyítani mindenkit, hiszen az egységek szintet lépnek, és az erősebbek sokkal nagyobb segítséget jelentenek, mint az újoncok. Sajnos kedvenceinket nem vihetjük át pályáról pályára, legnagyobb sajnálatomra még a feltápolt csapatszállítót sem... Igen hasznos, hogy ha az egységre – akár sajátra, akár ellenségesre – helyezzük a kurzort, azonnal látjuk, meddig képes ellőni (piros körvonal), és milyen messze lát el (kék körvonal).

Európa-bajnokság

A Ground Control 2 online multiplayer módja a MassGate nevet viseli, és lehetőséget ad különféle bajnokságok megszervezésére, két eltérő játékmódban. Az egyik (Sync-start) a hagyományos rendszert követi: a legfeljebb nyolc játékos találkozik a szerver által kreált játék „előszobájában”, beszélgetnek, majd kezdődik a hirig egymás, vagy éppen a gép ellen. Ezzel szemben a forradalmi Drop-In játékmód leginkább az FPS-ekre hasonlít. A folyamatban levő játékhoz bárki bármikor csatlakozhat, ekkor kap egy maroknyi egységet. Ha

Hamarosan még romosabb lesz a táj

a Far Cryt nem sikerült felülmúlni...). A hangok is jól sikerültek, és helyenként a zene is illik az eseményekhez. A magyar szinkronról külön is olvashatsz, itt legyen elég annyi, hogy a léte pozitív, rosszabbat is hallottunk már, de még lehetett volna rajta finomítani.

ezek közül az utolsó is elfogy, néhány másodperc múlva újraéled a pálya egy másik pontján (gyilkosa pedig egy ponttal lesz gazdagabb). Sajnos a lehetőségeket nem aknázták ki teljesen, csak deathmatch mód elérhető, pedig valami CTF-szerű csapatjátékot szívesen kipróbáltam volna.

Lehetőség van kooperatív játékra is, helyi hálón, vagy online játszva. Ilyenkor az egyszemélyes hadjárat küldetésein verekedhetjük át magunkat egy-két cimboránkkal (a történetből nem fogunk sokat érteni, mert a videókat és átvezető jeleneteket nem látjuk). Első lépésként a szervernek át kell adnia néhány egységet a többieknek, de utána minden a megszokott úton halad, csak összehangolt támadások indítására is van lehetőség. A multiplayerrel a legnagyobb gond, hogy a hivatalos álláspont szerint modemmel nem játszható a Ground Control 2 (én ADSL-lel próbáltam, ott nem volt semmi gond). Azaz elindul, de ha sok egységet próbál irányítani a modemes játékos, azonnal kivágja a menübe a program. Igazán kár, tekintve, hogy hazánkban még mindig igen sokan játszan(án)ak modemmel...

Orgia

Mégpedig látványorgia! Sok szép RTS-t láthattunk már eddig is, ám a Ground Control 2 túltesz minden stratégiai játékon, sokkal látványosabb, mint bármelyik konkurense. Ugyan ősszel megjelenik néhány nagyágyú, melyek leppipálhatják – teszem azt a Warhammer 40K, aminek egyébként a játékrendszere is hasonló lesz – de ez semmit nem von le a Massive érdemeiből. A szabadon irányítható kamera természetesen kizoomolva mutatja jól az eseményeket, a hadmozdulatokat igazán csak így lehet átlátni. Ekkor főként a fantasztikus tájkép fog feltűnni – ilyen szép vízeffektet FPS-ekben se nagyon látunk (végre nem higanyszerűen csillog a tó, hanem lelátni az aljára is, ki lehet venni a hidak pillérjeit, a talaj egyenetlenségeit...).

Ha a kamerát a földfelszín magasságába süllyesztjük, testközelből élhetjük meg a viadalokat. A látvány pompázatos, legyen szó egy épület tetején várakozó mesterlövészről, vagy alakzatban guruló tankhadosztályról. Az egységek és a járművek remekül animáltak, a nagyobb ágyúval rendelkező páncélosok beleremegnek minden lövésbe, a lépegetők tetején pedig lehet látni a kezelőszemélyzetet is. Mindezt elképesztő, stratégiai játékokban még sosem látott effektek egészítik ki: a víz mellett említést érdemel az árnyékolás, a robbanások, és az aljnövényzet, mely lepipálja több új FPS kinézetét is (azért

A mesterséges intelligencia jól játszik, de rutinosabb RTS-játékos nehéz fokozaton is könnyen leküzdheti a gépet (érdekes, hogy az NSA második küldetése az egyik legkeményebb a játékban). A gép támad, csapatokban küldözgeti az egységeit, és helyenként okos megoldásai vannak. Máskor viszont ostoba: ha nagy hatótávolságú egységgel támadjuk egy gyalogosát, nem menekül, nem támad, csak áll egyhelyben. Így néha kisebb seregeket lehet leszedni karcolás nélkül... Az útkeresés sem hibátlan, ha egy csapatnyi gyalogos másik oldalára küldünk egy utászt, az bizony hosszú másodpercekig küszködik minden útjába akadó katonával.

Mindent egybevetve a Ground Control remek játék. Éppen jókor jelent meg ahhoz, hogy arathasson; néhány hónappal később már licencekkel felvértezett, nagyobb reklámmal bíró vetélytársai jönnek ki. (kivéve, ha valaki a világháborús környezetet jobban szereti, mint a sci-fit: ők valószínűleg a Panzersszel töltik a legmelegebb hónapokat). Nem hiányzott sok, hogy klasszis legyen; kicsivel jobb, kevésbé lapos történet, szélesebb multiplayer lehetőségek, netán az a fránya harmadik játszható nép segített volna ezen. A jelenlegi legszebb RTS játékmenetében is az élbolyban van, aki szereti a stílust, annak kötelező kipróbálnia.

Grath

grafika	24/25
zene	11/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	12/15

85%

összhatás 4/5

+ – csodálatos grafika
– magyarítva jelenik meg

– – a történet sablonos
– modemmel nem lehet multizni

StarCraft	95%
C&C Generals	87%
Ground Control	79%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 1.5 GB HDD

GROUND CONTROL 2

A Ground Control első része nagy kedvencem volt. Imádtam az erőforrás-menedzsment nélkül is kiválóan működő, és élvezetes játékrendszert, ezért nagy várakozással ültem le a második rész elé. A folytatás alapjaiban nem sokat változott, játéklehetőségeit tekintve azonban sokkal teljesebb lett. A területek elfoglalásával növelhető fejlesztési pontokból utánpótlást rendelhetünk, vagy továbbfejleszthetjük szállítóhajónkat; minden egyes egységünk másodlagos tüzelési móddal, vagy funkcióval lettek ellátva – így a GC 2 jóval taktikusabb, gondolkodtatóbb játékélményt kínál elődjénél. A játék nem csak teljesebb, hanem sokkal szebb is lett. Megkockáztatom, hogy a Panzers mellett a legszebb valós idejű stratégiai játékával van dolgunk, ráadásul a grafikus motor amellett, hogy káprázatos képi világ megjelenítésére képes, középkategóriás PC-n is kifogástalan sebességgel fut!

Az előnyök mellett azonban meg kell említenem a játék hátrányait is... A mesterséges intelligencia az első részhez hasonlóan elég gyengécskére sikerült. Mondom ezt annak ellenére, hogy a játék bizonyos küldetései embert próbálóan nehézre sikeredtek. A gépi ellenfelek sokszor akadnak el egymásban, beleállnak saját tűzvonalukba, és sok esetben egyszerűen nem veszik észre a rájuk támadó ellenfeleket. A program bosszantó hibáit azonban feledteti a már említett csodás grafika és taktikus játékmenet, aminek köszönhetően a Ground Control 2, ha nem is lett a kategóriájának legjobbja, olyan játékélményt ígér amit vétek lenne kihagyni.

MÁSVÉLEMÉNY

Ground Control 2 interjú

Mivel a Ground Control 2 igencsak megnyerte tetszésünket, felkerestük a programot fejlesztő svéd stúdiót, hogy feltegyünk nekik néhány kérdést. A válaszokat Henrik Sebringtől, a játék vezető designerétől, egyben a Massive Entertainment társtulajdonosától kaptuk meg.

PC Guru: Mi tartasz az eredeti Ground Control legjobb elemének?

Henrik: Nekem legjobban az alapkoncepció tetszett: az, hogy a játékban mindent a taktikázásra hegyeztünk ki, és teljesen elhagytuk a nyersanyag-gyűjtögetést. Sajnálatos módon valószínűleg éppen ez volt az, ami sokakat, a nem-hardcore játékosok népes táborát elriasztotta a programtól.

PC Guru: Ezt felismerve milyen tervekkel vágtatok neki a második rész elkészítésének, mik voltak a legfőbb célok?

Henrik: Hogy leigázzuk a világot, és, hogy minden házban legyen egy eredeti Ground Control 2! (nevet) Ha komolyabban akarok fogalmazni, akkor az alapvető cél egy, a kategóriájában kimagasló RTS elkészítése volt, amely megmutatja, miként látjuk ennek a stílusnak a jövőjét, és amelyben lehetőségünk nyílik új dolgok kipróbálására is.

A Massive masszív csapata

Henrik végre elmehet nyaralni...

PC Guru: Ez elég grandiózus célkitűzés, biztos nem volt könnyű elérni...

Henrik: Igen, rengeteg döntést kellett meghozni, és főként az járt sok agymunkával, helyenként vitatkozással, veszekedéssel, amikor azt kellett eldönteni, hogy mennyiben támaszkodunk az eredeti Ground Controlra, és mennyiben újítjuk meg a formulát. Rengeteget vitatkoztunk azon is, hogy az egységek formációkban mozogjanak vagy egyenként lehessen őket irányítani – végül úgy döntöttünk, hogy könnyebb, természetesebb, ha a játékos egyenként irányíthatja egységeit.

PC Guru: Ha már itt tartunk, melyik a kedvenc egységed, játszható oldalad és pályád?

Henrik: Ez többször változott a fejlesztés során. Eleinte az NSA egységeket imádtam, de amint elkezdtünk dolgozni a vironokkal, hamarosan ők váltak kedvenceimmé... végül, megszámlálhatatlan ütközet után kiderült, hogy az én játékstílusomhoz mégis csak az NSA áll közelebb. Tehát jelen pillanatban az NSA-t kedvelem jobban, a kedvenc egységem pedig a könnyűgyalogság. A kedvenc térképem... ez megint nehéz ügy. A kezdetektől imádtam a Hósárkány pályát, és azt hiszem, ez azóta sem változott.

PC Guru: Mennyire volt fontos a többjátékos mód a csapatnak, meddig tartott a kiegyensúlyozás folyamata?

Henrik: Természetesen a multiplayer igen fontos volt számunkra, azt mondanám, hogy legalább annyira, mint az egyjátékos mód. Egy mai modern RTS-nek mindkét téren remekelnie kell. A kiegyensúlyozás igen hamar elkezdődött, már az első játszható verzióknál – ugyanis ki kellett találnunk, melyik egység mire lesz képes. Ez az egész fejlesztés alatt folytatódott, és az utolsó hat hónapban már a legapróbb részletekre is oda tudtunk figyelni.

PC Guru: Ha még lett volna egy hónapotok, azt mire fordítottátok volna?

Henrik: Nagyjából készen lettünk, de olyan nincs, hogy a játék finomhangolása, kiegyensúlyozását befejezi az ember, legfeljebb abbahagyja...

PC Guru: Vannak tervek egy esetleges kiegészítő lemezre?

> ["A vezető designer csak egy picit elfogult: 110%-ra értékelné a Ground Control 2-t, ha újságíró lenne..."]

Henrik: Persze, terveink és ötleteink számolatlanul vannak, de egyelőre túl korai lenne bármit is mondani.

PC Guru: Most jön kedvenc kérdésünk: ha játékmagazinnál dolgoznál, és neked kellene tesztelni a játékot, hány százalékot adnál rá?

Henrik: Hát, ez igen könnyű kérdés: 110%-ot, és az egész cikk arról szólna, hogy mennyivel jobb ez a játék, mint nyamvadt 100%! (nevet) Komolyra fordítva a szót, erre a kérdésre nem tudok objektíven válaszolni – lehetetlen elfogulatlanul tekintenem a játékra, hiszen az utóbbi három évet a Ground Control 2-re fordítottam az életemből.

PC Guru: Mit gondolsz az idei év többi, ütősnek ígérkező RTS-éről, mint a Warhammer 40K, a Rome és a Battle for Middle-Earth?

Henrik: Nagyon várom őket, remélhetőleg lesz rá időm, hogy kipróbáljam őket, elvégre most kis vakációt tart a csapat.

Köszönjük az interjút, köszönjük a nagyszerű játékot!

A PC GURU legyen veled...
...minden hónapban!

Fizess elő még ma a PC GURU következő 12 számára mindössze 9 lap áráért - így 3 számot INGYEN adunk!

Érdemes előfizetned a PC GURU-ra, mert

- ✓ 25% kedvezményt adunk az utcai árhoz képest
- ✓ minden hónapban legalább egy teljes játékot kapsz
- ✓ nem maradsz le egyetlen számról sem
- ✓ nem érint a lap árának emelése!

Így rendelheted meg a PC GURU előfizetést:

✉ Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre:
PC GURU 1300 Budapest 3., Pf. 362.

☎ Telefonon: hívd a 06 1 888 3421, 06 1 888 3422 vagy a 06 1 888 3423-as telefonszámok bármelyikét

Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a 06 1 888 3499-es számra

@ E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre!

✓ Igen, megrendelem a PC GURU következő 12 számát **25% árengedménnyel** mindössze 16 164 Ft-ért!

Név:...

Postázási cím:...

Számlázási név:...

Számlázási cím:...

E-mail cím:...Telefonszám:...................................

Születési dátum:..Foglalkozás:....................................

Fizetés módja: ☐ csekk (a kiadó biztosítja) ☐ átutalás

Kód: GURU0408E

A leghosszabb nap

D-Day

fejlesztő digital reality kiadó monte cristo web www.ddaygame.com

A Digital Reality az egyik legnagyobb múltra visszatekintő magyar fejlesztőcsapat. Korábban űrstratégia-specialistának számítottak (Imperium Galactica 1-2, Haegemonia), most azonban inkább a háborús taktikai RTS vonalra álltak rá.

1944. június hatodika a második világháború egyik legfontosabb napja volt: ekkor indult meg az Overlord hadművelet, vagyis az angol-amerikai szövetséges erők partraszállása Észak-Franciaországban. Ezen a napon múlt, hogy megnyílik-e újra az európai hadszíntér nyugati frontja, két tűz közé kerül-e Németország, és ezzel végérvényesen megpecsételődik-e a Harmadik Birodalom sorsa. Erre a napra (és az ezt követő hetek hadmozdulataira) emlékezett nemrég a világ a hatvanadik évforduló kapcsán, és a partraszállásnak állít emléket a Digital Reality új játéka, az Afrika Korps alapjaira építkező D-Day is. Na álljunk meg egy pillanatra – ráncolhatja most a homlokát a tájékozott játékos –, hiszen az Afrika Korps még fél éve sincs, hogy megjelent! Valóban, a D-Day rohammunkában készült (és még így is bő egy hónappal lekéste az eredetileg az évforduló napjára kitűzött megjelenést), a PC Guru csapata pedig a legnagyobb hajrá végén ott állt a célegyenesben, és a világ összes többi online és papír játékmagazinja előtt tette rá a kezét a végleges verzióra!

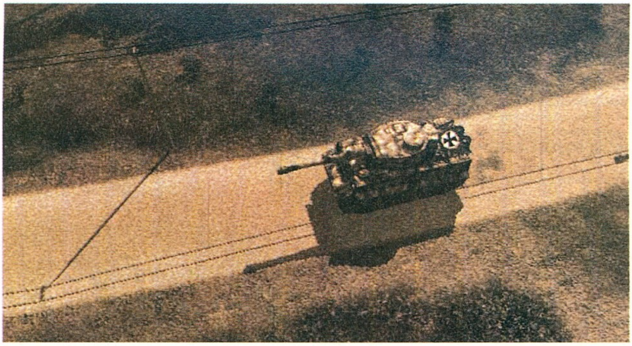
Fontos mindjárt az elején leszögezni, hogy a D-Day minden ellenkező híreszteléssel szemben nem az Afrika Korps kiegészítője, sem folytatása: különálló, önmagában futtatható játék. Sem sztori, sem szereplők szintjén nem kapcsolódik az Afrika Korpshoz (illetve igen, de Sinclair, Hartmann és El Ifrit vendégszereplése nem több easter eggnél), engine és játékrendszer szintjén azonban nagy mértékben arra támaszkodik. A játékot mindössze öt és fél hónap alatt hozta össze a Digital Reality alig 15 fős csapata (a projekt hajrájára duzzadt csak a létszám húsz fölé), és ez, bárhonnan is nézzük, alighanem nehézsúlyú világrekord. Ennek türkében ne is várjunk többet a játéktól, mint a már kész rendszer finomítása, és új pályák a normandiai hadszíntérhez illeszkedve. Új történetet kapunk tehát, 90%-ban a régi eszközökkel előadva, ez mindenképpen jó hír Afrika Korps kedvelőinek; akik pedig újításra, változásra szomjaznak... nos, csodálatos módon ők sem lesznek teljesen elhanyagolva!

> "Az Afrika Korps és a Panzers után a D-Day végleg a II. világháborús RTS-ek királyaivá tette a magyar fejlesztőket"

Afrikától Normandiáig

Újszülöttek kedvéért fussunk át gyorsan az alapokon! A játék valós idejű stratégia, ahol (majdnem) kizárólag a harctéri taktikára kell ügyelnünk. Nincsen építkezés, erőforrás-gyűjtögetés, sereggyártás – miután a küldetés előtt a rendelkezésünkre álló pénzből összeválogattuk a hadat, megyünk is küzdeni. A legnagyobb szerep a tankoknak, a tüzérségnek és a légi támogatásnak jut. Lőszerből, üzemanyagból előrelátó módon végtelen mennyiséget visznek magukkal a bakák a csatatérre, a nem annyira villámkezű tábornokok számára pedig adott a pause, illetve az időmegállítás közben kiadott parancsok lehetősége. Aki játszott az Afrika Korpsszal, a D-Dayben is azonnal profi lesz, az irányítás, a játékmechanizmusok azonosak, a sivatagban felszedett harctéri rutin Normandiában is megállja a helyét.

A történet- és hősközpontú Afrika Korpsszal ellentétben ezúttal a történelmi események fonalát követve épül fel az egyszemélyes kampány. Nincsenek központi hőseink, pályáról pályára átvihető egységeink, söt, igazából nincs történet sem, csak az időrendben egymás után következő, valós eseményeket feldolgozó bevetések. Ez azzal is jár, hogy a hősök szerepét átvevő tisztek meghalhatnak akció közben, ettől még nem kell újra kezdenünk az egész pályát – micsoda megkönnyebbülés!



Filmhíradó D-Day módra: az átvezető animok nagyon hangulatosak

Ez nem a Micimackó-féle Tigris...

NAGYARÁZUNK

D-DAY

Az Afrika hadtest repertoárja mellé kaptunk jó sok új egységet, amelyek között néhány markánsan kiemelkedik ez eddigi, kissé egyenszürke palettáról: ilyenek az akár az ellenséges vonalak mögé ledobható ejtőernyősök (bámulatos látvány, amikor leereszkednek!), a kétéltű, vagy a lángszóróval felszerelt tank, illetve az új, immár aknatelepítésre, és épületek felrobbantására is használható utászok. Remek, ügyesen használható, a játékba új taktikai elemeket csempésző figurák ezek, sokkal jobbak, mint az Afrika Korps több tucatnyi, más-más paraméterekkel bíró, de funkciójában tök ugyanolyan (ráadásul egymástól alig megkülönböztethető) tankja...

Apró újítás, mégis rengeteget dob a játék élvezhetőségén az „újratöltés-csík", ami tankok és egyéb lövegek esetében a következő lövésig hátralevő időt mutatja. Nagyjából tíz perc lehetett leprogramozni, és mégis: a hangulatra, a játék által átadott feszültségre drámai hatással van ez a pici ötlet. Javult némileg az útkeresés, és az AI is, de még mindig nem állnak stabilan a helyzet magaslatán. Stratégiai szinten gondolkodó, átfogó döntéseket hozó mesterséges intelligenciára ne számítsunk. Igaz, ennek helye sem lenne nagyon a játékban, a küldetések ugyanis úgy lettek kidolgozva, hogy minden ellenségnek megvan az előre pontosan meghatározott helye és feladata – a játékos a kezdeményező fél, az AI csak reagál. Ez a reakció pedig nagyjából abban merül ki, hogy mindenki tüzet nyit arra, akit meglát... Nagyon ritkán találkoztam viszont az Afrika Korps „védjegyének" számító, egymásba lógó egységekkel, tankban nyakig eltűnő gyalogosokkal, és házfalakba, fákba beleolvadó ágyúcsövekkel; úgy tűnik, a pályatervezők és grafikusok mellett a programozók sem unatkoztak a Digital Realitynél az elmúlt fél évben.

Overlord hadművelet

A tágas, nyílt sivatagi terep után Normandia erdőkkel, hegyekkel-völgyekkel tagolt, kisebb-nagyobb települé-

EZ+AZ

Afrika Korps

\+

Ryan közlegény megmentése

=

D-Day

Ez az igazi francia felszaba-dúlás

Van még tartalék légicsapásunk?

Meggyőző túlerőben vagyunk, ez egyébként igen ritka a játékban

A légifölény szinte mindig a miénk

Hol a jó életben van már az a Ryan?!

sekkel teleszórt vidéke egészen új harcmodort igényel. A rengeteg fedezéknek, objektumnak, városi terepnek hála, a játékmenet sokkal taktikusabb lett, alaposan ki lehet és kell használnunk a terep adta lehetőségeket, figyelni a látótávolságokra, foglalkoztatni a felderítőket, és rendszeresen oldalba, illetve hátba kapni az ellent. Így – bár a játék nem tagadhatná le az Afrika Korps örökségét – maga a játékmenet egészen más lesz, mint az elődben volt. Most már nem számít legyőzhetetlennek a „tankok + javítójárművek mennek fejjel a falnak" taktika, ennél jóval kifinomultabban kell összeállítanunk és vezényelnünk a sereget. A járművekbe ültetett legénység szerepe is hangsúlyosabb, érdemes a felderítőket, tiszteket, és nehézfegyveres katonákat ennek tudatában vezényelni a tankokba.

A nagy hadművelet keretében pontosan egy tucatnyi küldetést kapunk, három csoportra osztva: az első csomag a partraszállás előkészítését, és a Ryan közlegény megmentésében is bemutatott Omaha Beach-i eseményeket dolgozza fel; a másodikban a szövetséges haderő megveti a lábát Normandiában (városi pályák várhatók, Caen és Cherbourg bevétele); az utolsó menetben pedig már a Kobra hadműveletet játsszuk, az invázió folytatását Franciaország belseje felé. Ha nem tűnt volna fel, elárulom, mi okozza a hiányérzetet: a küzdelmek során végig a szövetségeseket irányítjuk, a németeket sosem – pedig izgalmas lett volna pár menetet Tigrisekkel, Párducokkal és a Wehrmacht védekező csapataival lenyomni.

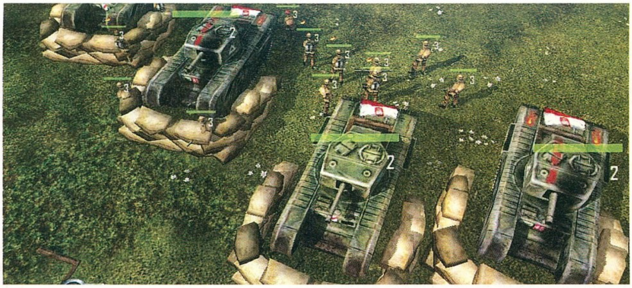
Nagy hibának tartom, hogy az első pályák (a rövid kampány miatt ez a három küldetés ráadásul a játék teljes első negyedét lefedi!) mind éjszaka, sötétben játszódnak, és alig néhány gyalogos egységet irányítunk bennük – jelentősebb, ütőképes haderőt egészen a hatodik bevetésig nem is kapunk. Mivel alig látunk valamit, a játék grafikája sem taglóz le, a hangulat is lassan indul be, és egyáltalán: az egész játék nagyon lassan pörög fel. Viszont ha végre beindul a daráló, akkor aztán brutális: a konkrét partraszállást feldolgozó negyedik pálya egészen zseniális! Kaszálnak a géppuskák, robbannak az aknák, arat a halál, mi meg csak kapjuk az újabb, partot érő hajókat, benne a katonákkal (no meg az újabb légicsapás-hullámok lehetőségét), irtóztató a káosz, és elkeseredetten próbáljuk megvetni a lábunkat a szárazföldön... Egészen döbbenetes, csak emiatt a pálya miatt érdemes belekezdeni a játékba (én egymás után háromszor szálltam partra, annyira tetszett a küldetés)! Az igazsághoz sajnos hozzátartozik, hogy a rengeteg effekt és egység miatt a program kikacagta a tesztgépünket (P4, 2,6 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9800 Pro), és nagyon csúnyán beszaggatott – szerencsére ez a pálya volt az egyetlen, ahol ezt észleltük. Ez messze a játék csúcspontja, innentől megint ellaposodnak kicsit a bevetések, az Afrika Korps remek, változatos pályáinak szintjét ez után már nem érik el a D-Day missziói. A német küldetések hiánya miatt a kampány alapból félkarú óriás, ráadásul a vártnál jóval kevésbé izgalmas és élvezetes, valamint rövidke is; tehát inkább törpe az a bizonyos óriás – de hogy a végletekig fokozzam a képzavart, kis ember nagy bottal (az a bizonyos negyedik pálya) jár...

Tartalomhoz a forma

Grafika terén érdekes a helyzet. Az Afrika Korps kimondottan látványos volt, és a grafikus motor csak javult az elmúlt fél évben – ráadásul Normandia némileg több teret ad a grafikusi tehetség kibontakoztatására, mint Észak-Afrika sivataga. Másrészről viszont az

D-nap a moziban

A második világháborús eposzok a mozikban az ötvenes-hatvanas években élték aranykorukat. Az óriási költségvetéssel, több ezer statisztával, és a legnevesebb színészek közreműködésével készült akció-kalandfilmek között olyanokat találunk, mint a Halál ötven órája, A híd túl messze van, vagy a Híd a Kwai folyón. Még ezek közül is kiemelkedik a '62-ben készült, a normandiai partraszállás napját bemutató A leghosszabb nap, minden idők egyik legnagyszabásúbb filmes vállalkozása. A három órás műben – sok más filmmel ellentétben – egyaránt megismerjük az eseményeket az angolok, a franciák, a németek és az amerikaiak nézőpontjából, és egyforma hangsúlyt kapnak benne a generálisok és közkatonák A forgatás három éven keresztül zajlott, négy rendező, és számos világsztár (Richard Burton, Sean Connery, Henry Fonda, John Wayne stb.) közreműködésével. A leghosszabb napot öt Oscar-díjra jelölték, ebből kettőt (a speciális effektekért és az operatőri munkáért) meg is kapott (abban az évben az Arábiai Lawrance és a Ne bántsátok a feketerigót! aratta le a babérokat). A D-nap 60. évfordulója alkalmából, nemrég jelent meg a film két lemezes, extra DVD-kiadása, érdemes beszerezni, igazi klasszikus!



A beásott tankok között ésszel kell elosztanunk a legénységet

D-napi kulisszatitkok

Sztálin már '41-ben kérte, '42-ben pedig egyenesen követelte az angol és amerikai vezetéstől, hogy kezdjenek nagyszabású hadműveletekbe Nyugat-Európában, így kényszerítve a németeket, hogy csapatokat vonjanak el a keleti frontról. Roosevelt és Churchill csak '43 novemberében, a teheráni csúcstalálkozón egyezett bele az invázió megindításába, de még ehhez képest is fél évnek kellett eltelnie az akcióig.

Churchill elképzelése szerint a partraszállás Normandia helyett a Balkánon történt volna, Németország felosztása mellett pedig egy Magyarországot, Ausztriát és Bajorországot tömörítő államszövetség kialakítása mellett kardoskodott. Ha az angol terv nem bukik meg Sztálin ellenállásán, egészen másként alakult volna a XX. századi történelmünk...

A partraszálló szövetséges katonák felszerelése közé tartozott a Pocket Guide for Germany című 50 oldalas könyvecske, amely humánus magatartásra buzdította a bakákat a civilekkel szemben. Emellett azért megjegyezte azt is, hogy a német nép szabad akaratából juttatta hatalomra a nácikat, és egyébként is, minden németet bibliaként forgatja a Mein Kampfot (!), tehát annyira azért nem kell sajnálni őket...

Hitlernek meggyőződése volt, hogy a normandiai csapatösszevonás csupán elterelő hadművelet, ezért – többek között Rommel követelése ellenére – nem volt hajlandó erősítést küldeni Észak-Franciaországba. A német vezetés az utolsó pillanatig nem hitt az invázió megindításában (ebben a La Manche csatorna viharos időjárása is megerősítette őket), így fordulhatott elő, hogy a partraszállás napján a német tisztek többsége eltávozáson volt, és Párizsban mulatozott...

A partraszállás sikerében óriási szerepe volt a német logisztikai műveleteket megbénító francia ellenállásnak. Számukra a francia rádióban Verlaine Őszi sanzon című versének elhangzása adta meg a titkos jelet arra, hogy kezdődik az invázió.

A június hatodikai partraszállás folytatása, a Kobra hadművelet egyáltalán nem ment olyan zökkenőmentesen, mint azt a szövetségesek tervezték. A stratégiai szempontból kulcsfontosságú Caen városát a tervezett egy nap helyett öt hét alatt tudták csak bevenni, igazi áttörésre pedig csak július legvégén került sor – egészen eddig kétséges volt az invázió sikere. Az augusztusig húzódó hadművelet-sorozat, amit a D-nap indított el, a becslések szerint szövetségeseknél 40 ezer, míg a német oldalon közel 700 000 áldozattal járt.

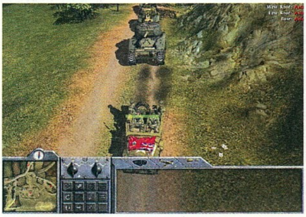
Ezzel az egy szál Shermannel ügyesen felszedjük az össze aknát az útról

afrikai kiruccanás óta történt egy s más az RTS-ek világában – konkrétan az eszelősen jól kinéző Panzersre és Ground Control 2-re gondolok, ami után egészen más szemmel néz az ember minden háborús játékot. Így összességében a D-Day látványvilága már nem annyira ütős, mint az Afrika Korpsé volt a maga idejében, de szó nem érheti a ház elejét, így is szép a játék – ha a legszebbekkel ma már nem is lehet egy lapon említeni.

Az engine-nel készült átvezető animációk jóval meggyőzőbbek, mint az Afrika Korps mozijai voltak (de megint csak: a Panzers átvezetői mellett nem rúgnak labdába). Spéci szűrővel lettek megdolgozva, amitől fekete-fehér, szemcsés és karcos lesz a kép. Ez remekül illeszkedik a játékban felvonultatott többi archív felvételhez – igazán kár, hogy néha a hangulatot csúnyán oldalba rúgó, mátrixos-időlassításos effektekkel próbálták ezt még megfejelni az alkotók.
Az Afrika Korpsban néhány szinkronhang igencsak fület bántó volt, ennek most nyoma sincs. A zene a sokat magasztalt Newtex-Ervin páros munkája, hozza, sőt néhány esetben felül is múlja a megszokott magas színvonalat: a pattogós, dinamikus harci zenék mellett főleg a korhű hangzású és stílusú melódiák parádésak.

A szükséges plusz

Érezhették a fejlesztők is, hogy az egy tucat küldetés soványka lesz, így erősen rágyúrtak az Afrika Korpsban kissé hanyagolt multiplayer módokra. Az eddigi, maximálisan négyszereplős partik nyolcfősre bővülhetnek, a régi játékmódok mellé megkapjuk a Capture the Flaget (ami meglepően szórakoztatóra sikerült), és az eddigi legszórakoztatóbb mód, a Conquer (leánykori nevén Tobruk to El-Alamein) is izgalmas lehetőséggel bővült: ezentúl a kapott erősítés összetételét magunk határozhatjuk meg menet közben – ez sokkal összetettebbé, és élvezetesebbé teszi a csatákat. A multira való külön odafigyelést jelzi, hogy ugyanannyi többszemélyes térképet tartalmaz a játék, mint ahány szingli küldetést. Hab a tortán a pályaszerkesztő – de ez mind együtt is csak elhomályosítani tudja a rövidke és kicsit lapos kampány okozta csalódást, elfeledtetni nem.



Végre vannak tankjaink...

Már a játék dobozán feltűnhet a hatalmas Normandie Mémoire pecsét – ez egy francia, második világháborús veteránszervezet, aminek tagjai segítettek a Digital Realitynek a játék fejlesztésében. Az összes archív felvétel (amik a játék intróját és átvezető videóit helyettesítik, roppant hangulatosan) tőlük származik. Összesen csaknem félórányi, sehol máshol nem látható film szerepel a játékban: a legjobb, amikor 12 kisfilm keretében beszélnek a partraszállás egykori résztvevői a harcokról. Remek dokumentum-anyag, mintha csak valamelyik igényesebb tévécsatorna ismeretterjesztő műsorát néznénk, vagy egy háborús film DVD-jének extráit! Ráadásul a veteránok direkt a játék kedvéért álltak a kamera elé, ezért a legnagyobb elismerést érdemli a D-Day.

Achtung Panzers?

Lehet, hogy ezzel nem leszek különösebben népszerű a Digital Reality köreiben, de úgy gondolom mindenki (kiadó, fejlesztő, játékos) azzal járt volna jobban, ha az „egy D-Day-nyi" fejlesztési időt sikerül még valahogy hozzácsapni az Afrika Korps projekthez, és azt a pár plusz hónapot a D-Day rohammunkája helyett az Afrika Korps tökéletesítésével töltik. Úgy az eredmény lehetett volna egy elsőrangú, minden tekintetben szuper játék, ehelyett kaptunk két, az erős középmezőnyből éppen csak kiemelkedő programot.

Végül a legfontosabb: a játék német és magyar változata július legvégén kerül a boltokba (utóbbi a Digital Reality szokásainak megfelelően teljes magyar szinkronnal, kellemesen alacsony, 7 ezer forintos áron), a többi nyelvi verzió majd csak ez után következik. A D-Day minden hiányossága ellenére azt kell mondanom: a többi nyelvterület stratéga-lelkületű játékosai megint okkal irigykedhetnek majd ránk!

Hancu

grafika	22/25
zene	14/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	10/15

80%

összhatás 4/5

\+
- taktikusabbá vált játékmenet
- okos újítások az AK-hoz képest
- remek ismeretterjesztő rész

–
- rövid
- a küldetések egy kivételével elmaradnak az AK szintjétől

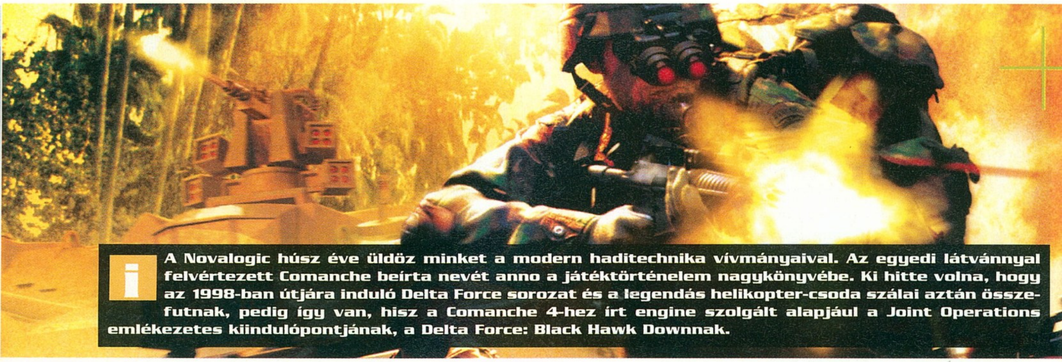
Panzers	91%
Afrika Korps	82%
Soldiers	91%

Minimum gépigény: P3 1GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1,2 GB HDD

Last minute kalandtúra Indonéziában

Joints Operations Typhoon Rising

fejlesztő novalogic **kiadó** novalogic **web** www.jointopsthegame.com



A Novalogic húsz éve üldöz minket a modern haditechnika vívmányaival. Az egyedi látvánnyal felvértezett Comanche beírta nevét anno a játéktörténelem nagykönyvébe. Ki hitte volna, hogy az 1998-ban útjára induló Delta Force sorozat és a legendás helikopter-csoda szálai aztán összefutnak, pedig így van, hisz a Comanche 4-hez írt engine szolgált alapjául a Joint Operations emlékezetes kiindulópontjának, a Delta Force: Black Hawk Downnak.

A való világban egyetlen ember a harcmezőn pusztán másodpercekig létező illúzió, a magányos hősök általában fehér kereszt alatt végzik, sírjuk felett díszsortűz dübörög, és nem marad utánuk más, csak egy összehajtogatott lobogó. Nem véletlen, hogy a militáris, ultrarealisztikusnak kikiáltott játékok mostanában csapatbázisú, sokszereplős műveleteket vázolnak, a Delta Force, az SAS, vagy a német KSK kommandósai sem szórakozásból járnak többedmagukkal bevetésre. Ezt a koreográfiát már jó ideje gyakorolhatjuk, azonban a legtöbb fejlesztő csak az utóbbi időben vette fel repertoárjába a bűvös „járműbázisú" szócskát – most éppen a Novalogic helikopterei, hajói, és terepjárói kopogtatnak az ajtón…

A Joint Operations a Black Hawk Down kimondottan multiplayerre kihegyezett verziója – aki szingli babérokra vágyik, küldetéssorozatról álmodozik, az rossz felé kapirgál. A fegyverek és járművek kezelését bevezető tréning menüpont tizegynéhány küldetése, ahogy a címke is mutatja, inkább az oktatást támogatja. A kooperatív módnak ugyan LAN-on keresztül nekiveselkedhetünk egyedül is, itt viszont a helyi ellenállás mérete – amely nem véletlenül lett kooperáló csapattagokra szabva – nagyon hamar megfektet. Mint látható, minden út a netre vezet, ott pedig a Novalogic saját multiplayer világában, a Novaworldon lehet küzdeni. Tetszik vagy sem, a legális szoftverek védelmének érdekében egyre több fejlesztő (lásd például a múlt hónapban bemutatott Söldnert) kizárólag saját portálrendszerén enged internetes szervert indítani. A PunkBuster néven ismert anti-cheat program szintén a korongra került, és valós időben pásztázza a szervert, hogy a jogosulatlan előnyöket élvező felhasználóknak az admin letörhesse a derekát. A Novalogic többször hangsúlyozta, hogy a világot most sem akarják megváltani, a cél inkább olyan hálózati kód, amelylyel modemes kapcsolaton is stabilan lehet játszani. Nos, én mikrohullámú technológiával utaztam a virtuális csatatérre, amely köztudomásúlag sütőbe való, nem internetes játszóterekre, de százfős szerverek között is találtam olyat, ahol akadásmentesen ment a játék, stabilan 30 alatt volt a pingem, tehát meg vagyok győzve... Apropó létszám: magasan ver minden konkurenst a maximálisan 150 játékos egyidejű küzdelmét támogató rendszer, és a játékmódok sem engedik összefolyni a masszát, hisz kivétel nélkül mindegyik csapatmunkára épül. A Team Deatmatch-et vagy a Team King of the Hillt, illetve az említett Co-op szisztémát gondolom, nem kell bemutatni, míg az Advance and Secure a Battlefield Conquest játékmódjára hajaz. A kommunikáció helyzetérzékeny, többféle hangra belőhető sorai különösen jók, lévén az egy járműben ülők nyithatnak akár külön csatornát is. A respawn a frontvonalhoz közeli pontoknál időlimites, a biztonságos bázison azonnali.

> **"A Battlefieldet ugyan nem veri, de kellemes változatosságot nyújthat mellette - főleg 100 játékos felett"**

A helyi BKV zord sofőröket alkalmaz

Turistautak AK-val...

A Black Hawk Down óta ugyanaz a szív lüktet a sorozatban, apróbbráncfelvarrások ugyan történtek már a

Itt az új bestseller: Helli Kopter és az indonéziai mészárszék!

Vízhűtéses géppuska

Hogy is volt az Aerosmith slágere? "Rag doll, livin in a movie..."

Tilosban parkol, meg kell büntetni

Team Sabre-ben is, de a csöppség megmaradt a régi a gépfaló lurkónak, aki szívesen elnagyolja a környezet néhány elemét. Ennek ellenére ezernyi szépségével vár ránk Indonézia, és buja, eleven, lüktető környezetét kínálja, hogy (szó szerint) elmerüljünk benne. A dús aljnövényzet ugyanis külön rétegben lett ráhúzva a domborzatra, és a távolság függvényében előtűnő vegetációnak sajátos furcsasága, hogy csak távcsövön keresztül lehet észrevenni azt, aki benne lapul.

A pályák többsége jellegzetes indonéz tagolt táj, ahol a kisebb-nagyobb szigeteken éppúgy találunk hegyvidékeket, mint kiterjedt, mocsaras csatornákkal szabdalt síkságot, nyoma sincs a Szomáliát vagy Iránt (lásd Team Sabre) jellemző sivárságnak. Városi környezetbe viszonylag ritkán szaladunk bele, de néhány térkép azért tartalmaz településeket. Általánosságban elmondható, hogy igyekeztek a 100-150 főket befogadó, akár 30-40 négyzetkilométert is lefedő harci területeket úgy kialakítani, hogy a járműhasználat szinte kötelező legyen. A távolsági fegyverek élét lehet tompítani, ha ködös pályát választunk, a napszakok gyors változása pedig különösen megdobja a hangulatot. Ahogy a napkorong lassan a horizont fölé ér, megvakítva a szembenállókat, majd alábukik, és a jótékony sötétség árnyait borítja a terepre, nos, az tényleg élményszámba egy. Ugyan kicsit több holdfény került az éjszakába, mint várnánk, de így legalább éjjellátó készülék nélkül is elboldogulhat az ember, különösen, mivel a maradékfényt összegyűjtő szerkezet az erdők, dombhajlatok hidegebb foltjainál könnyen megtréfálhatja a játékost. Számtalanszor feküdtem bele én is ilyen árnyékba, majd lőttem hátba hősiesen a mellettem elfutó ellenséget...

Az arcszeszem is csak Pitralon

A világ jelentősebb elitalakulatainak egyenruháját – Delta, SAS, zöldsapkások, ausztrál SASR, Specnaz stb. – magadra öltheted, de értelemszerűen a lázadók, szeparatisták is szépen be vannak tagolva, és mivel a szituáció fiktív, nincs kellemetlen lélektani teher, ha netán a rosszfiúk közé állnál. A megszokott kasztokkal operál a játék, tehát a választék a sablon könnyű- és nehézfegyveres, utász, mesterlövész és szanitéc spektrumot írja le. Cseppnyi hiányérzetet jelentett, hogy a fegyverek közé az M4, M16, AK47, AK74, MP5 stb. mellé nem került be a Team Sabre-ből a német G3 széria. A technikus kar az egyik legfrusztrálóbb játékszert kapta: a Stingert. Ha Szomáliában sólyomeső volt, hát itt egyenesen zuhog, a könnyen kezelhető hőkövető rakéták ugyanis villámgyorsan leszedik az újoncokat az égről. A tüzérségi eszközöket felváltandó, a műszaki érdeklődésű szakemberek aknavetőt is vételezhetnek, amellyel a frontvonalban küzdő gyalogosok által megvilágított célpontokat lőhetik porrá. Az egészségügyi felelős személyében a Novalogic megalkotta a játék egyik leghasználhatatlanabb kasztját... Először is általában három, rosszabb esetben egyetlen lövéstől mindenki padlót fog, másrészt mindezt oly nagy távolságok mellett (és valószínűleg még tűz alatt lévő területen) teszi, hogy a doktor bácsinak sincs kedve elgyalogolni hozzá (különösen, hogy saját magát nem is tudja gyógyítani, ha gikszer van), de az áldozat is inkább az azonnali respawn mellett lesz, mint azt kívánná. A mesterlövészek tehetnek persze az egészről: mire meghallod, hogy az 50-es lövedék elhagyta a csövet, már halott vagy. Profin célozni persze nehéz, a lövedék ballisztikája úgy 150-200 méter után erős esést produkál, mozgó célpontnál pedig kell némi előretartás. Aki gyorsan mozgó (anti-mesterlövész) karaktert akar, figyeljen oda a felszerelés kiválasztásánál, mert a páncéltörő fegyverzet ugyancsak visszavesz a sebességből.

A Sólymok szabadnak születnek

Ridley Scott alapművének PC-s játékváltozatát mindig megfertőzte az a sajátosság, hogy csak az 50-es géppuskát markolhatjuk veszettül, ám a kerekek, propellerek, turbinák felett nem volt hatalmunk. A Joint Operations elhozta a megváltást, és itt kell megjegyeznem, hogy Indonézia ebből a szempontból tökéletes választás, szigetvilága ugyanis szinte könyörög helikopterekért, terepjárókért és hajókért. Mindezeket meg is kapjuk, noha a konkurencia (Battlefield, Söldner) kínálatában szép számmal akadnak páncélos egységek, repülőgépek, itt a könnyedebb fajsúlyú gépezetek dominálnak. A Black Hawk persze kihagyhatatlan volt alkotásnak, akárcsak a Little Bird, amelynek szállító verzióját éppúgy megkapjuk, mint támadó (gépágyús illetve rakétavetővel felfegyverzett) változatát, míg ezek indonéz ellenszere az NBO-105 és a Super Puma párosa. A könnyű terepjárók mellé került az arzenálba teherautó, kétéltű páncélozott szállító harcjármű, a vízen pedig gumicsónakok és jól felfegyverzett naszádok kergethetik egymást. A Battlefield rakoncátlan légi egységei után egyeseknek biztos megváltás lesz a jócskán leegyszerűsített repülési modell – egyébként minden járműről elmondható, hogy a vezetési élmény került előtérbe a realitás helyett. A fizika súlyos korlátok közé szorítva, számos hibával képviselteti magát, az ütközésvizsgálat (például a fák és száguldó terepjárók között) koccanásnyira csökkenti a frontális becsapódást, továbbá a bunkerekbe, épületekbe, és néha egymásba is szívesen belecsúsznak, beleragadnak a közlekedés résztvevői. A leamortizálódott járműveket nem lehet javítani, a légi egységeknél pedig kerüljük a Battlefieldben megszokott ejtőernyős megoldást (mármint hogy veszély esetén csak kiugrasz a gépből, aztán integetsz), mert a Joint Operationsben nincs ejtőernyő...

A parkolóban zajlik az élet

Venni vagy nem venni

Élményszámba megy, amikor megérkezik egy Chinook (jellegzetes kétpropelleres szállítóheli), és a belsejéből kigördül két buggy (halkan jegyzem meg, befér három is, csak az utolsónál már tövig kell taposni a gázpedált), vagy Black Hawkok landolnak gyorsan szétszéledő gyalogsággal... Az is megszokott jelenség, hogy az elfoglalandó objektumokat körüldöngik a terepjárók dübörgő gépágyúkkal, mint indiánok a szekértábort. Szó mi szó, a nagybetűs Hangulat lengi körbe az alkotást: szabadság, szeretem.

Tika

FIM-92A Stringer

A világ talán legismertebb vállról (is) indítható rakétája, amely passzív infravörös szenzorával képes befogni az alacsony magasságban repülő jeteket és heliket az égen. A tipikus „fire and forget" (lődd ki, és felejtsd el) fegyvert éppúgy megtalálhatjuk az amerikai hadsereg Apache helikopterein, mint a Bradley lövészpáncélosok speciális változatain. Az olcsó, könnyen kezelhető, 8 km-en belül használható, hőkövetési elven működő rakéta IFF (barát-ellenség azonosító) rendszerrel is rendelkezik, továbbá meglehetős mértékben immúnis a megtévesztő csalikra (flare).

grafika	17/25
zene	12/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	11/15

80%

összhatás 4/5

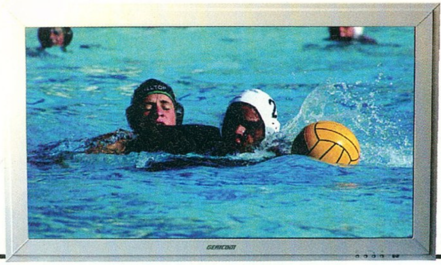
\+
- nagy kiterjedésű pályák
- remek hangulat
- járművek a Black Hawk Downból

–
- gyenge fizika és ütközésvizsgálat
- a szanitéc felesleges

Battlefield: Vietnam 88%
Söldner 67%
America's Army 80%

Minimum gépigény: P3 1,2 Ghz, 256 MB RAM, 32MB VRAM, 1.5 GB HDD

A MAGYAR OLIMPIAI CSAPAT TÁMOGATÓJA



GERICOM TV42PBM3 PLASMA TV

A harmadik generációs technológiának köszönhetően a GERICOM PLASMA TV a ragyogó színvilág és az elképesztően éles képi megjelenítés képviselője. A készülék tartalmaz 2db TV Tuner egységet is, így a teletext és a kép a képben funkció azonnal megjeleníthető. Minden létező csatlakozó megtalálható rajta, ezért bármely készülék videójelét képes megjeleníteni, akár a számítógépét is.

Opcionális tartozékok:
- Hangfalak (a készülék oldalára szerelhetőek)
- Asztalra helyezhető lábak

599.900 FT
GERICOM 42" PLASMA

- 42" Plasma képernyő 16:9 (107 cm)
- Fényerő 1000cd/m², kontraszt 3000:1
- PAL / Secam / NTSC
- PC Signal 1280x1024, 852x480 felbontás
- Látószög >160°
- 2x TV tunner (kép a képben funkció)
- Teletext
- RS232C, DVI, VGA, 2x Component (Y-Pb-Pr)
- 2x SCART, AV-OUT, AV-IN, S-VIDEO
- 1086mm x 770mm x 88mm, 45kg
- Falikonzol

MSI MEGASTICK 128/256MB a 2004-es nyár legnagyobb slágere! Másolja fel kedvenc zenéit a MEGASTICK memóriájába, és bárhova is utazik, a lehető legkisebb helyen tárolva azonnal meghallgathatja a számokat. A kiváló minőségű fejhallgató és a beépített FM rádió szintén a készülék tartozéka. A sokoldalú MEGASTICK-et használhatjuk diktafonként és memória kulcsként is. Az elegáns dizájn és az elbűvölő forma mindenkit magával ragad!

16.990 FT/128MB
26.990 FT/256MB
MSI MEGASTICK

- MP3/WMA Audio lejátszó
- FM rádió
- Hang (diktafon) és rádió felvétel
- Beszédvezérlés
- 128/256MB USB kapacitás
- 95.7 mm x 31 mm x 18.9 mm, 29g

Club ÉS MSI TERMÉKEK A LEGJOBB ÁRAKON!

CLUB3D ATI RADEON 9800PRO DOBOZOS 39.992 FT

PC MEMÓRIA MODUL AKCIÓ! MÁRKÁS 512MB DDR-333 RAM 12.992

169.900 FT
WEBSHOX

667 EUR

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- 20GB UDMA merevlemez
- 128MB DDR RAM
- CD író+DVD meghajtó
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 1x PCMCIA, Infra, 2x USB 2.0 port
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 254mm x 37mm, 2.9kg
- Hordtáska ajándékba!

184.900 FT
WEBSHOX

- 14.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- **Intel Celeron processzor, 2600MHz**
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD író+DVD meghajtó
- Hordtáska ajándékba!

ALL-IN-ONE KIÉPÍTÉS

GERICOM WEBSHOX a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panorama és a PC GURU tesztelőitől. Magyar PC Magazin tesztgyőztes! A WEBSHOX géppel egy megbízható, magyarországon messze a legjobb vételáron kínált, teljes kiépítésű Pentium4 "ALL-IN-ONE" modell lehet az Öné DDR memóriával, Floppy meghajtóval, DVD-vel és minden más szükséges felszereltséggel!

FireWire

HI-SPEED CERTIFIED USB

GERICOM BLOCKBUSTER 9600 AMD Az eddigi legnagyobb teljesítményű AMD processzoros GERICOM notebook! A gép ATI Radeon 9600-as mobil grafikus kártyát tartalmaz 64MB memóriával. A 3D Mark 2001SE tesztprogram 9117 pontos eredménye kiváló teljesítményt jelent. Ezzel a grafikus teljesítménnyel a játék és felhasználói programok, asztali gépeket megszégyenítő sebességgel futhatnak. Az elegáns formatervezésű ház nagyfelbontású 15.1" kijelzőt foglal magába. Minden géphez opcionális magyar billentyűzet vásárolható.

3DMark2001: 9117

AMD Athlon XP-M

249.900 FT
- **15.1" TFT SXGA aktív kijelző (1400*1050)**
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2600+
- 30GB UDMA merevlemez, 256MB DDR RAM
- CD író+DVD meghajtó
- **ATI RADEON 9600 VGA 64MB DDR RAM**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- Infra Port, 2x USB port v2.0 port, PCMCIA

269.900 FT
- **15.1" TFT SXGA aktív kijelző (1400*1050)**
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2600+
- 512MB DDR RAM, 40GB UDMA merevlemez
- **ATI RADEON 9600 VGA 64MB DDR RAM**
- DVD író + CD író combo meghajtó
- Samsonite hordtáska ajándékba!

GERICOM BEETLE ADVANCE géppel egy megbízható, magyarországon a legjobb vételáron kínált 15" kijelzős, teljes kiépítésű AMD Athlon XP-M „ALL-IN-ONE" modell lehet az Öné. Alapkiépítésben is tartalmazza a gyors ATI 9000 grafikus kártyát, a CD-író+DVD combo meghajtót és minden más szükséges felszerelést! Ebből a gépből semmi nem hiányzik, ami a mindennapok munkájához szükséges lehet. A notebook processzora, memóriája és merevlemeze igény szerint bővíthető.

ATI RADEON GRAPHICS

AMD Athlon XP-M

199.900 FT
- 15" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2400+
- 20GB UDMA merevlemez, 128MB DDR RAM
- CD író+DVD meghajtó
- **ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- 2x USB 2.0, 1x PCMCIA port
- 339mm x 282mm x 48mm, 3.8kg

219.900 FT
- 15" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2400
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD író+DVD meghajtó
- Samsonite hordtáska ajándékba!

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA, PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu VISA MasterCard **Faxbank: 2-333-666/1477##**

ACOMP
Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

ATI RADEON 9700

GERICOM OVERDOSE MC Akinek fontos, hogy a notebook hosszú akkumulátoros üzemidővel rendelkezzen, és mindösszesen 2.3kg súlyú legyen, annak ez a gép az ideális választás! Természetesen a gép semmilyen paraméterében nem marad el a jelenkor csúcskategóriájától, hiszen tartalmaz beépített DVD-írót, ATI 9700-as grafikus kártyát és 15" SXGA kijelzőt. Az olcsóbb változat Intel855 grafikus chippel rendelkezik. A Centirno processzorban a WireLess LAN technológia beépítve található, így bárhova is utazunk, csatlakozhatunk egy számítógépes hálózatra.

259.900 FT
- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- **Intel Centrino technológia, 1500MHz**
- 256MB DDR RAM, 40GB UDMA merevlemez
- **CD író + DVD Combo meghajtó**
- FaxModem, EtherNet, FireWire, Wireless LAN beépítve
- Infra, 2x USB 2.0 port, 1x PCMCIA, SPDIF csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 326mm x 258mm x 25mm, 2.3kg

339.900 FT
- 15.1" TFT SXGA aktív színes kijelző (1400*1050)
- **Intel Centrino technológia, 1500MHz**
- 256MB DDR RAM, 40GB UDMA merevlemez
- **ATI RADEON 9700 VGA 128MB RAM**
- **CD író + DVD Combo meghajtó**
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 326mm x 258mm x 25mm, 2.3kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

389.900 FT
- 15.1" TFT SXGA aktív színes kijelző (1400*1050)
- **Intel Centrino technológia, 1600MHz**
- 512MB DDR RAM, 60GB UDMA merevlemez
- **ATI RADEON 9700 VGA 128MB RAM**
- **4x DVD +/- RW meghajtó**
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 326mm x 258mm x 25mm, 2.3kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

MINDEN MODELL MEGVÁSÁROLHATÓ INTEL PENTIUM-M CENTRINO 1800MHz/2MB CACHE PROCESSZORRAL IS!

3DMark2001: 11200

339.900 FT
HOLLYWOOD XXL
- 17" TFT WXGA aktív színes kijelző (1440*900)
- Intel Pentium4 Prescott, 2400MHz/1MB cache
- Intel 865PE chipset, AGP 8x, 2db HDD hely
- **ATI RADEON 9700 VGA 256MB RAM**
- 40GB UDMA merevlemez
- 256MB DDR RAM (Dual-channel lehetőség)
- CD író+DVD meghajtó
- Fax Modem, Gigabit LAN, FireWire beépítve
- 6in1 memóriakártya olvasó
- 1x PCMCIA, Infra, 3x USB 2.0, soros port
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 393mm x 280mm x 42mm, 4.3kg
- Hordtáska ajándékba!

469.900 FT
HOLLYWOOD XXL
- 17" TFT WXGA aktív színes kijelző (1440*900)
- Intel Pentium4 HT Prescott CPU, 3000MHz
- **ATI RADEON 9700 VGA 256MB RAM**
- 80GB UDMA merevlemez
- 512MB DDR RAM (Dual-channel lehetőség)
- 4x DVD +/- RW meghajtó
- **TV tuner + távirányító, videó bemenet**
- **Digitális kamera beépítve**
- 6in1 memóriakártya olvasó
- **Wireless LAN modul 802.11G**
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 393mm x 280mm x 42mm, 4.3kg
- Hordtáska ajándékba!

GERICOM HOLLYWOOD XXL a jelenlegi technika csúcsa! A 17" notebook ATI Radeon 9700-as grafikus kártyát tartalmaz 256MB RAM-mal. A gépben 2db beépített merevlemeznek is van hely, így akár 160GB kapacitással dolgozhatunk. A nagyobb változatban TV Tuner, WLAN és Digitális kamera is található. A gép teljes nagyságú billentyűzettel rendelkezik, és megtalálható rajta a hagyományos soros port is. Az alaplap INTEL 865 chipkészlettel dolgozik, ezért a Dual channel memória és a 8x AGP sebesség is rendelkezésünkre áll.

765 EUR

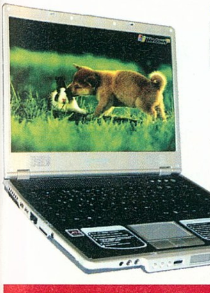
GERICOM HUMMER A 15.1" kijelzővel felszerelt Hummer gépcsaládban minden vásárló megtalálja számítását. A legkisebb LIGHT modelltől az UXGA feibontású GeForce FX Go 5700 grafikus kártyával felszerelt csúcs változatig 4 különböző változatot ajánlunk figyelmébe. Minden gép 4db nagysebességű USB 2.0 csatlakozóval van felszerelve, így bármely hardver kiegészítő azonnal a gépre csatlakoztatható! A Hummer modellek igény esetén magyar billentyűzettel is megvásárolhatóak.

194.900 FT
HUMMER LIGHT
- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- Intel Celeron 2400MHz processzor
- 30GB merevlemez, 256MB DDR RAM
- CD író+DVD meghajtó
- Intel 82845GV grafikus chip, system RAM+TV-OUT
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- 4x USB v2.0 port, PCMCIA csatlakozó

239.900 FT
HUMMER FX
- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- Intel Celeron 2600MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- **GeForce FX GO 5600 128MB DDR+TV-OUT**
- Samsonite hordtáska ajándékba!

379.900 FT
HUMMER EXTREME
- **15.1" TFT UXGA aktív kijelző (1600*1200)**
- **Intel Pentium4 HT 3000MHz/1MB cache**
- **512MB DDR-400 RAM**
- 80GB merevlemez
- 4x DVD +/- RW meghajtó
- **GeForce FX GO 5700 128MB DDR+TV-OUT**
- WLAN kártya ajándékba!
- Samsonite hordtáska ajándékba!

269.900 FT
HUMMER FX II
- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- **MOBILE Intel Pentium4 2660MHz**
- **512MB DDR RAM**
- 60GB merevlemez
- CD író+DVD meghajtó
- **GeForce FX GO 5600 128MB DDR+TV-OUT**
- Samsonite hordtáska ajándékba!



ATI RADEON 9700

GERICOM BLOCKBUSTER 2 Megérkezett a 2003-as év tesztgyőztes (Computer Panorama, Magyar PC Magazin, PC World) gépének a BLOCKBUSTER-nek a legújabb verziója! A gép 15.4" WXGA kijelzővel, ATI Radeon 9700 grafikus kártyával, DVD íróval, elegáns formatervezésű házban hatalmas számítási teljesítménnyel várja Önöket. A gépben memóriakártya olvasó, S/PDIF digitális hangkimenet, közvetlen CD lejátszás, Wireless LAN kártya és minden más szükséges felszereltség is megtalálható. A géphez igény esetén magyar billentyűzetet is megvásárolható.

279.900 FT
BLOCKBUSTER 2
- 15.1" TFT WXGA aktív kijelző (1280*800)
- Intel Pentium4 Prescott,2400MHz/1MB cache
- 30GB UDMA merevlemez, 256MB DDR RAM
- **4x DVD + RW meghajtó**
- **ATI RADEON 9700 VGA 128MB RAM**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- Infra Port, 3x USB port v2.0 port, PCMCIA
- 358 mm x 269 mm x 33 mm, 3.5kg
- PowerCinema távirányító
- Hordtáska

299.900 FT
BLOCKBUSTER 2
- 15.1" TFT WXGA aktív kijelző (1280*800)
- **Intel Pentium4 HT Prescott, 2800MHz**
- 40GB UDMA merevlemez, 512MB DDR RAM
- **4x DVD + RW meghajtó**
- **ATI RADEON 9700 VGA 128MB RAM**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- Infra Port, 3x USB port v2.0 port, PCMCIA
- 358 mm x 269 mm x 33 mm, 3.5kg
- PowerCinema távirányító
- Hordtáska

359.900 FT
BLOCKBUSTER 2
- 15.1" TFT WXGA aktív kijelző (1280*800)
- **MOBILE Intel Pentium4 HT, 3060MHz**
- 80GB UDMA merevlemez, 512MB DDR RAM
- **4x DVD + RW meghajtó**
- **ATI RADEON 9700 VGA 128MB RAM**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- Infra Port, 3x USB port v2.0 port, PCMCIA
- 358 mm x 269 mm x 33 mm, 3.5kg
- WLAN kártya
- PowerCinema távirányító
- Hordtáska

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. 1142 Budapest, Tatai u. 93/a.
Tel.: 450-1266, cedrus@cedruskft.hu (csak viszonteladóknak)

B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.
Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

Microsystem 2001 Irodatechnikai Kereskedés 8800 Nagykanizsa, Fő út 10.
Tel./Fax.: 06-93/313-288, 06-30/979-46-10

Honlapkészítés Kft GERICOM Online www.gericom-computer.hu
info@gericom-computer.hu

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A gépek technikai paraméterei beszerzéstől függően változhatnak

Design by Laza

Nehéz a dolga a katonának

Soldiers Heroes of World War II

fejlesztő best way **kiadó** codemasters **web** www.codemasters.co.uk/soldiers

i A Best Way moszkvai illetőségű orosz fejlesztőcég, a legjobb orosz játékkészítőket tömörítő 1C Company egyik külsős stúdiója. A Soldiers a bemutatkozó játékuk. A csapat nem kimondott médiasztár – hivatalos honlapjuk sincs –, de a Soldiersszel nevükhöz méltóan a legjobb úton járnak, hogy az első vonalbeli stratégia-fejlesztők közé kerüljenek.

Aki az elmúlt esztendő során függővé vált volna a második világháborús stratégiáktól, annak továbbra sem kell elvonási tünetektől tartania. A műfaj virágkorát éli, dőlnek ránk az újabbnál-újabb trónkövetelők. Annyi van már belőlük, hogy ha a polcról dőlnének, tán agyon is nyomnák az embert... Minden hónapra jut belőlük, szinte még végig sem játszottuk az előzőt, máris itt az újabb. Persze a műfaj szerelmeseit ez nem nyomasztja.

Ugyanakkor az is vicces, hogy szinte egyszerre jelennek meg egyforma „újításokat" kínáló játékok. Ne legyünk rosszmájúak, ne nevezzük ezt másolásnak vagy ötletlopásnak, maradjunk inkább annyiban, hogy valamiféle fejlődés, evolúció zajlik. A Soldiers remekül beilleszthető ebbe a folyamatba. A műfaj egyre tolódik el a stratégia felől a taktikai méretek irányába. Hol van már a Panzer General hadműveleti szintű léptéke?! Napjaink korszerű stratégiáiban már csak maroknyi embert irányítasz, nekik viszont számtalan részletes parancsot adhatsz ki. Itt jön képbe a másik trend: a stratégiai játékok lassanként összekeverednek az RPG-kkel. Ideje lenne megnevezni végre az új műfajt: az RTS-ek nyomán az RTT-t, vagyis a valósidejű taktikát.

A Soldiers, ha nem is megalapította, de tökéletesen megtestesíti ezt az új műfajt. Játékélményében a Sudden Strike keveredik RPG-vel; a nagy sikerű Commandos a rajongói körben istenített Combat Missionnel. A ma megvásárolható második világháborús stratégiák közül ez a játék kínálja a legváltozatosabb, és egyben legszélesebb közönséget kielégítő játékélményt!

Zarándokút

A Soldiers jelentős hátránnyal indult nálam. Először ott volt a demó, ami bár nagyon tetszett, soha nem sikerült teljesítenem. Az ilyesmi kiábrándító, és aggodalmat kelt az emberben: vajon a végleges verzióban odafigyelnek-e majd a játékegyensúlyra és a játékélményre? Azután megkaptam a cikk alapjául szolgáló sajtópéldányt (ez olyan verzió, amit a 99%-ig kész játékból küldenek a kiadók a médiának, azért, hogy az újságokban már benne lehessen a kritika, mire a játék a polcokra kerül). Ebben mindig vannak még hibák és kisebb kényelmetlenségek, amit illik figyelembe venni. Mégis nehezen emésztettem meg, hogy a telepítés – a különféle védelmek, és install problémák miatt – mintegy három órán át (!) tartott, s közben a gépemet is újra kellett indítgatnom, mintha csak Windowst telepítenék.

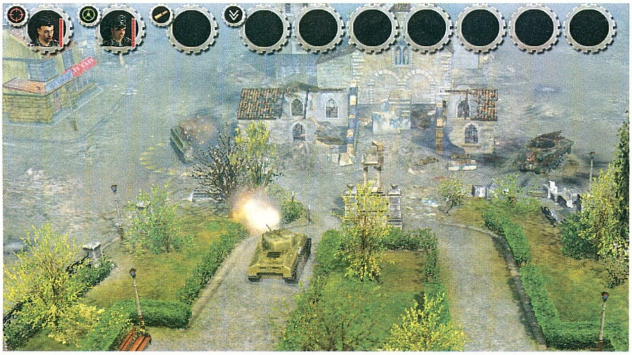
Mikor a játék végre futott, gondoltam, nincs már hátra sok. Ezután még öt percig különféle menükön és hosszú-hosszú töltési képernyőkön verekedtem át magam, mire elindíthattam egy küldetést. Játszhatok végre? Hát nem! Jött egy mozi, azután éktelenül hosszú bevezető szöveg, majd betöltődött végre a pálya, amin jött egy újabb mozi... huhh. Azután, mögöttem sok-sok óra bosszankodással, végre megragadhattam az egeret, hogy kiadjam első parancsomat a katonáimnak. De megérte!

> „Idén nem panaszkodhatunk a második világháborús felhozatalra: a Soldiers kis híján ráver a Panzersre is!"

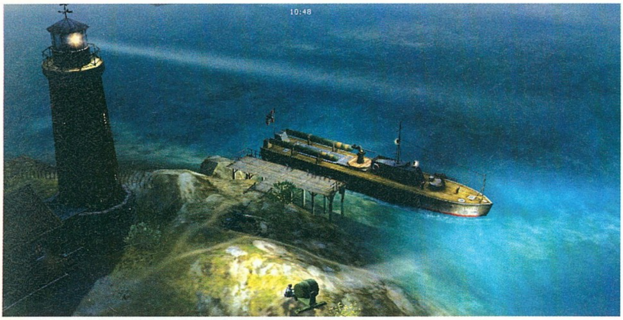
Emberközpontú háború

A Soldiers megvalósít valamit, amire régóta várok a műfajban: emberközpontúvá teszi a háborút! Nem, nem őrültem meg, csak mást értek alatta... Azt, hogy nem személytelen egységeim vannak, akikből 12 egy tucat, és bármikor odaveszhetnek, hisz úgyis lesz helyettük másik. A Soldiersben az ember a legkisebb és a legnagyobb egység. Ha szeretnék egy szakasz gya-

Itt éppen nagyta(n)karítás zajlik



Hogy fog kinézni ez a szép park, mire a tankok végeznek a lövöldözéssel...



A fényeffektekre, a hangulatra, és a változatosságra sem lehet panasz

Erre mondják, hogy elsöprő tűzerő

logost, az egyedileg irányítható katonából áll; ha tankot, akkor előbb személyzetet kell beleültetnem. Csak embereim vannak, nekik parancsolok, ők a legfontosabb erőforrás. Felszerelhetem őket bármilyen fegyverrel, eszközzel, beültethetem őket bármilyen járműbe vagy ágyúba, minden pótolható és cserélhető, egyedül az ember nem. Így végre átérzem a felelősséget, érzem a súlyát annak, amikor egy emberem elesik a harctéren.

Átlagban 4-8 embert irányíthatunk, de van példa kevesebbre és többre is. A játék ügyesen van felépítve, hiszen nagyobb létszámnál is irányíthatóak maradnak a karakterek, miközben akár már egyetlen katonával is kifogástalan a játékélmény. Néha olyan, mintha a Commandos-zal játszanék, máskor olyan, mintha a Blitzkrieggel.

Harctér

A helyszínek gyönyörű 3D-s terepek, a szokásos izometrikus kamerával, ami forgatható, oldalirányban mozgatható, bizonyos határok között zoomolhat és dönthető is. Irányítása logikus, egyszerű és kézre áll.

A látvány gyönyörű. Ha nem is annyira lenyűgöző, mind a Codename: Panzersben, de felveszi vele a versenyt – vannak dolgok, amit az orosz fiúk oldottak meg jobban, és vannak, amit a mieink. A növényzet mozog a szélben, és minden lerombolható. A tankok átgázolnak a falakon, a kerítéseken, kidöntik a fákat, olykor mégis elakadnak, ha nem elegendő a lendületük. Minden nagyon hihető és valósághű. A falvak, városok látványa, az utak görbülete, a vasúti sínek futása, a ligetek, szántóföldek, sziklás domboldalak mind annyira élethűek, léptékhelyesek, mintha az ember egy múzeumban hajolna a szakértő kézzel berendezett terepasztal fölé. Ó, mennyit álmodoztam gyerekkoromban arról, bár bent felejtenének éjszakára egy ilyen múzeumban, és én reggelig játszhatnék azokon a terepasztalokon... Most, felnőtt fejjel, úgy tűnik az álmom valóra válhat! (Ha jön a virradat, azután a reggel, a feleségem szemrehányó tekintete visszarángat a valóságba.)

Katonadolgok

A játékban különféle nemzetiségű és kiképzésű katonák szerepelnek. Koránt sincs azonban annyiféle „egység", mint amennyit a második világháborús stratégiákban megszokhattunk. De mondok én valamit: nincs is rá szükség! A hangzatos jellemzők, mint 200-féle gyalogos és 300-féle jármű... nos, az ilyesmi csak a marketingszakemberek szívét dobogtatja meg, akik nyomban a szemük előtt látják, milyen jól fog ez mutatni a játék dobozán. Kérdem én, minek? Ha egyformák, akkor minek 200, ha meg különböznek, hogyan tud a 200-féle annyira különbözni, hogy annak értelme is legyen egy játékban?

Nincs pontos listám arról, hányféle katonánk lehet a játékban. Ami lényeges, hogy vannak tisztek, gyalogság, járműszemélyzet és kommandósok... meg persze egyéni, különleges hősök is. Már ennyi is éppen elegendő ahhoz, hogy el tudjam dönteni, melyikre milyen feladatokat bízzak. Persze meglehet, hogy van többféle is, nem tudom, nem is nagyon érdekelt, mert nem kellett ezzel bibelődnöm harc közben. Ahogyan nincsenek a Soldiersben bonyolult karakterlapok, statisztikák, képzettségek és tapasztalati pont sem. Pontosabban ezek mind léteznek, de az embernek nem kell ezzel törődnie, megy minden a józan ész szerint, nincs szükség arra, hogy elvont játékszabályokkal számolgassak, karakterlapokat böngésszek, megteszi helyettem a program. Ez a megközelítés nagyon szimpatikus!

Parancsok

Katonáink számtalan dolgot tehetnek a harctéren. A szokásos séta, futás, kúszás, guggolás mellett bemehetnek az épületekbe, átugorhatnak a kerítéseken, fedezékbe húzódhatnak, vagy elrejtőzhetnek. Ha a kurzort olyan tereptárgy fölé viszed, ahol lehetőség van valamilyen cselekvésre, rögtön jelzi, mit tehetsz, nincs is más dolgod, csak kattintani. Így tudsz behúzódni mellvédek, romos falak mögé, lesben állni a sarok mögött, beolvadni az aljnövényzetbe vagy éppen átszökkenni valami kisebb akadály felett. Ugyanígy vizsgálhatsz meg tárgyakat (ládákat, hordókat, járműveket, elesett katonák holttestét), annak reményében, hogy valami érdekeset találsz. Ez nem Doom vagy valamelyik hasonszőrű lövöldözős játék, ahol elsősegélycsomagokat, lőszereket, fegyvereket találsz csak úgy szétszórva a pályán! Minden a maga logikus helyén keresendő, elég átnézned a harcteret és máris van róla sejtésed, hol érdemes lőszert, üzemanyagot, esetleg fegyvert keresni.

Tárgyak

Akárcsak egy RPG-ben, az embereid tárgyakat vehetnek magukhoz, vagy pakolhatnak be a járművekbe. A megszokott módon, kis négyzetekre osztott tárgylistaterülten helyezgetheted el a holmidat. A járműveknek ugyanilyen „hátizsákjuk" van, csak a lőszerekből gyakorlatilag végtelen mennyiség fér el bennük – az első stratégiai játék, amiben ezzel az ötlettel találkoztam a Soldiers of Anarchy volt.

A tárgyak elsősorban fegyverek, lőszer, gránát, robbanóanyag, néha golyóálló mellény, kötszer... stb. A játékban nagyon fontos szerepük van, számtalan cselekvést lehet velük végezni, akár olyan összetettet is, mint például gyufával meggyújtani a szénát, majd azzal felrobbantani a közelébe vonszolt olajos hordót. De elhelyezhetsz aknákat, vagy hurcolhatsz lőszerutánpótlást az ágyúkhoz is.

Járművek

Nem véletlenül hirdették korábban úgy a játékot, hogy a játékos egy harckocsi-parancsnok szerepét alakíthatja, aki hirtelen rádöbben: ellenséges területre tévedt, a frontvonal mögött. Ez a vonulat a mai napig érezhető a Soldiersen – mind játékrendszerben, mind a küldetéseken. A járművek úgy kerülnek képbe, hogy az embereid beülhetnek bármibe, amit találnak. Tankba, teherautóba, dzsipbe, önjáró lövegbe, motorkerékpárra... Van, hogy eleve kapsz járműveket, de sokszor neked kell zsákmányolnod az ellenségtől. Ritkán találod ezeket leparkolva, viszont kilőheted belőlük a sofőrt, vagy megrongálhatod, majd megjavíthatod az elhagyott járgányt. Az égő tankból például hamarosan elmenekül a személyzet, ilyenkor még megmentheted, megszerezheted és megjavíthatod a gépet.

Az egyes járművekben különféle feladatkörök vannak: sofőr, lövész, töltő, parancsnok, géppuskás. Ez egyben meghatározza azt is, hány ember kell az optimális működtetéséhez. Amikor ennél kevesebben ülnek benne, felváltva látják el a szerepeket, vagyis a tank például ritkábban lő, mert a tüzér tölti a fegyvert, de olyan is lehet, hogy vagy lő vagy mozog, a kettőt egyszerre már nem tudja... A szisztéma realisztikus és pofonegyszerű, ráadásul a kezelőfelület mutatja, melyik karakter éppen mivel foglalkozik odabenn.

A járműveknek – különösen a tankoknak – sok üzemanyagra van szüksége. Aki látta a Halál 50 óráját, megérti, mekkora gond lehetett a háború vége felé benzinnel ellátni a súlyos német tankokat. Nos, ez a gondolat visszaköszön a játékban is. Volt olyan külde-

Imádunk mindent rommá lőni!

Öröm nézni, ahogy katonáink kihasználják a fedezékeket!

tés, ahol legyőzhetetlen Tigrisemmel kénytelen voltam úgy átverekedni magam az ellenségtől megszállt városon, hogy minden sérült, kilőtt, elhagyott Sherman mellett leparkoltam, hogy üzemagyagot lopjak belőle… márpedig ezalatt a tank és a legénység igencsak sebezhető volt.

Hasonló a helyzet a lőszerrel is, csak az sajnos nem mindig csereszabatos a harcoló felek között. 88 mm, 75 mm, 76 mm… Murphy gondoskodik róla, hogy sose olyat használjon az ellenség, ami éppen neked kellene. Márpedig egy tankhoz háromféle lőszer is szükségeltetik: páncéltörő és romboló gránátok a fő ágyúba, és sok-sok töltény a géppuskába. Megválaszthatod, mikor melyiket használod, csak vedd figyelembe, hogy a csere újratöltést (vagyis időt) igényel. Ezalatt az ellenség pedig már cselekszik. Ezzel együtt is megéri mindenre a megfelelő gránáttal tüzelni, mert a páncéltörő könnyen átröppen egy épületen anélkül, hogy különösebb hatást fejtene ki, romboló gránáttal meg legfeljebb bekopogtatni lehet a vastagabb páncélzaton.

Célozz magad!

A játék egyik legnagyobb ötlete, hogy akcióelemeket kever a stratégiába. A kurzorvezérlő nyilakkal az egységeket te magad is vezetheted, sőt a kurzorral célozhatsz és lőhetsz is. Mindezt továbbra is izometrikus nézetben! Tudom, elsőre furán hangzik, de higgyétek el, óriási játékélmény van benne. Gyalogosok esetében még mérsékelt, de motorkerékpárral száguldozni vagy egy tankkal letarolni a terepet, hát az valami hatalmas érzés! Ráadásul újabb taktikai dimenziót nyit, mert te magad azért mégiscsak pontosabban és jobban irányítod azt a tankot, mint amikor az AI keres utat oda, ahová klikkeltél. Így kihasználhatsz minden fedezéket, elkerülheted a veszélyes utcasarkokat, vagy üvöltvetüzelve hátrálhatsz tankoddal a gyalogosok rohama elől. Rendkívüli élmény!

?

A 2004-es év nem szűkölködik remek, II. világháborús stratégiákban. Vajon év végén melyik lesz a király: a Soldiers, a Panzers, vagy az ultrarealisztikusnak és álomszépnek igérkező Wartime Command?

AI

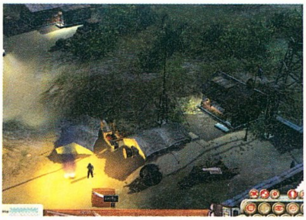
A taktikai és stratégiai játékok Achilles-sarka általában a mesterséges intelligencia. Hiába a jó játékélmény, az egyszerű irányítás, a remek ötletek, ha az AI kiábrándítóan ostoba. Hány kiváló játék vérzett már el ezen... Örömmel jelenthetem, a Soldiers esetében ettől nem kell tartanunk!

Az AI pont annyira buta és okos, amennyire kell, úgy, hogy maradjon még játékélmény a multiplayerre is. Az ellenség reagál arra, ha a közelben riadót fújtak, ha lövés dörrent; a támadásokat hullámokban, összehangoltan intézik. Amíg nem érkezik meg az erősítés, az emberek sokszor inkább fedezékbe húzódnak. De olyan gyalogossal is találkoztam, akinek leméászároltam az osztagát, majd ő elrejtőzött a romok között, megvárta, amíg elhaladok mellette, majd hátulról farba lőtte a tankomat páncélököllel, és elfutott.

Ha rejtekhelyről tüzet nyitsz, látod, ahogy mindenki fe-dezékbe veti magát, szórványosan viszonozzák a tüzet, csak úgy vaktában, majd őrjáratot küldenek ki az eset felderítésére. Ugye milyen realisztikusan és egyszerűen hangzik? Mégis, más játékokban ez probléma szokott lenni: például a Blitzkriegben, ahol egy mesterlövész és ágyú kombinációjával le lehet darálni az egész pályát.

Mit értettem akkor azon, hogy kívánatosan buta? Azt, hogy remekül reagál, hitelesen, emberien… de térben limitálták a képességei. Vagyis működik az, ami minden játékban kell, hogy működjön: a játékos rétegről rétegre törheti fel az AI védővonalait, nem kell attól tartania, hogy az első vonal ellen intézett támadásnál a térképen található összes ellenséges katona rázúdul

Itt a Tigris az állatok királya



Hangulatos éjszaka a tábortűznél...

Michael Wittman

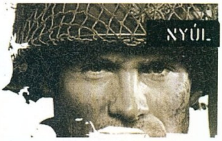
Michael Wittman a második világháború talán leghíresebb tankparancsnoka volt. Egészen alulról indult és tehetségével, taktikai érzékével, sikereivel hívta fel magára a figyelmet. 1934-ben lépett be a német hadseregbe a 19. gyalogos regiment közlegényeként. 1936-ban már altisztként hagyta el egységét, majd rövidesen csatlakozott az Adolf Hitler nevét viselő SS elit egységhez.

1937-ben sofőri képesítést kapott a híres Sd.Kfz.222 könnyű páncélkocsira – ez a jármű később felderítő páncélosként vált ismertté. 1939-ben már egy 232-es parancsnokaként vett részt Lengyelország lerohanásában, 1940-ben pedig egy Sturmgeschutz A-n szolgált. Igazi páncélos karrierje 1940 vége felé kezdődött a Balkánon, itt Panzer III-akat irányított szakaszparancsnokként. 1941-ben részt vett a Barbarossa hadműveletben, és az előléptetéssel együtt megkapta a vaskeresztet is, amikor egyetlen ütközetben hat orosz páncélost lőtt ki. 1942-ben hazahívták, tiszti kiképzést kapott.

1943-ban visszatért a frontra, immár a Tigris század tagjaként. Első ütközete a Citadella hadművelet volt, melynek első napján Tigrise 13 orosz T-34-est lőtt ki. Később a kharkovi és a kurszki csatában ezeket a statisztikákat a többszörösére emelte. Ezután Wittman harcolt Olaszországban, majd újra a keleti fronton, Kijev mellett. Az általa kilőtt tankok száma eddigre már ötven felett járt, nem beszélve az egyéb járművekről, ágyúkról és gyalogos egységekről. 1944-ben megkapta a lovagkeresztet, további előléptetéseket, majd a Vaskereszt lovagkereszt fokozatát Hitler személyes levelének kíséretében. Olyan csapattestben szolgált, ahol fél tucat hozzá hasonló elit páncélos parancsnok dolgozott együtt.

Még ez évben a nyugati frontra, Belgiumba vezényelték, immár századparancsnokként. A propagandagépezet felkapta nevét, és nemzeti hőssé avatta. Századával elpusztított egy teljes, Villiers-Bocage-ba tartó regimentet, úgy, hogy először kilőtte az első, majd az utolsó járművet, azután sorra levadászta az úton rekedt többi célpontot. Ezután betört a városba és elpusztított számos tankot. A tölgyfalevelekkel díszített lovagkeresztre egyenesen a Waffen SS páncélosainak tábornoka, Joseph Dietrich ajánlotta, s maga Hitler tűzte mellére az érdemrendet. Ezzel Németország legelismertebb tankparancsnokává vált. Instruktori beosztást ajánlottak neki a hátország biztonságában, de Wittman ezt visszautasította és visszatért a frontra.

1944 augusztus 8.-án 12:55 perckor Cintheaux közelében Michael Wittman Tigrisét kilőtték, és ő teljes személyzetével együtt odaveszett. Az érdemet számtalan szövetséges egység követelte magának, végül csak 1945-ben nyert bizonyságot, hogy a végzetes találat egy brit Typhoon vadászgép rakétájától származott.



egyetlen elsöprő erejű ellentámadásban – mert abban nincs túl nagy játékélmény.

Küldetések

A játék négy hadjáratot kínál: orosz, német és két szövetséges. Mindegyik néhány karakter köré szerveződik, az ő sztorijukat meséli el. Nekem a német tetszett legjobban, ahol Sturmführer Wittman elit páncélos parancsnokot személyesítem meg. A háború vége felé járunk, a nyugati fronton harcolok maroknyi emberemmel, és folyamatos üzemanyag- és ellátási problémákkal küzdő néhány tankommal a nyomasztó túlerő ellen. Még szerencse, hogy embereim harcedzettek, és a Tigris tankoknak ugye nincs párja...

Az orosz hadjáratban elvtársaimat kell megmentenem a bekerítéstől, a 23. tankhadosztály túlélői, valamint néhány különleges küldetésben járó Specnaz kommandós segítségével. Ebben a hadjáratban sokat kell lopakodni és… nos, elég nehéz feladat volt még könnyű fokozaton is.

Az eső szövetséges hadjáratban brit kommandósokat irányítunk, akiknek egy tengeralattjáró fedélzetéről partra lopakodva a titkos náci csodafegyvert, az interkontinentális rakéták archetipusát jelentő V3-at kell szabotálniuk. A másik szövetséges hadjáratban a legendás Market Garden hadműveletből vehetjük ki a részünket, azzal, hogy brit és amerikai ejtőernyőseinkkel elfoglaljuk a kijelölt hidat (ami remélhetőleg nem lesz túl messze, mint a népszerű filmben...).

Bosszantó apróságok

Az ismertető közben szándékosan nem ecseteltem a játék hibáit. Kevés van neki, azok is inkább kényelmetlenségek. Mivel a sajtóverzióval játszottam, nem tudhatom, ezekből mennyit javítanak még ki a végleges verzióig. Remélem minél többet, mert a játék megérdemelné!

Hogy mik voltak ezek? Nos, mindenekelőtt a hosszú installálás, majd a gyakori és nagyon hosszú töltés. Második helyen a küldetések előtti túl sok szövegelés áll, ahol a kiadó ráadásul a narrációban igyekszik követni az aktuális trendet: minden hadjáratban az adott nemzetnek megfelelő sztereotip, és rendkívül idegesítő műakcentussal beszélő színészeket vonultat fel. Harmadik a pocsék eligazítás és feladatkiírás, amiből sosem tudhatod pontosan, hol és mit is kéne tenned, mert a lényeg a hosszú és unalmas dumák mélyén van elrejtve, amiket még csak vissza sem pörgethetsz. A lényeg kigyűjtése, valami vizuális magyarázat a térképen nagyon hiányzik!

Utolsónak hagytam azt, amin talán tényleg javíthatnak még a fejlesztők a maradék kis időben: ezek a futtatási sebesség problémái. Nem éppen erőgép, amin először próbáltam ki a játékot, de azért stratégiai játéktól elvártam volna, hogy ne 10 alatti fps-sel szaggasson. Sajnos a multiplayert nem volt módom kipróbálni ellenfelek hiányában – így ezt nem is számítom bele az értékelésbe.

Értékelés

A Soldiers újító szellemű, a valós idejű taktikát tökéletesen megtestesítő játék. Új szint hoz a palettára, mégpedig remekül kikevert tónusban. Ha ez a játék alkohol lenne, azt mondanánk rá, még a halottat is feltámasztja… Akiben haldoklik a játékkedv, mert unja már a tök egyforma szabvány-RTS-eket, akár gyógyszerként is fogyaszthatja a Soldierst.

Nagy mű – kicsi, de bosszantó hibákkal. Ezek fölött bárki könnyen elsiklik, amint belefeledkezik a játékba, de egy újságíró az értékeléskor sajnos nem teheti meg. Nyugalom, a pontszám még így is meggyőző lesz!

-nyúl-

grafika	24/25
zene	10/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

91%

\+ – jól irányítható, gyönyörű játék, életszerű pályákkal
– taktikai lehetőségek, kombinációk lenyűgöző mélysége

− – sokat tölt
– a narráció, a hang, a zene gyenge

Panzers	91%
Commandos 3	83%
D-Day	80%

Minimum gépigény: P3 1GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 300 MB HDD

Egy veszedelmes elme vallomásai

The Suffering

fejlesztő surreal software **kiadó** midway **web** www.thesuffering.midway.com

A több mint öt éves múltra visszatekintő seattle-i Surreal Software nem tartozik azok közé, akik párhuzamosan több játékot fejlesztenek. PC-re eddig csupán a csendes sikereket magáénak tudó Drakan: Order of the Flame és a Gyűrűk Ura első kötetét feldolgozó Fellowship of the Ring jelent meg tőlük. Előbbi átdolgozott kiadása évekkel később PS2-n is sikert aratott, míg a Gyűrű szövetségével kapcsolatban a legtöbb, amit elmondhatunk, hogy legalább nem alázta meg nagyon Tolkien művét...

Bármennyire is felkapott téma napjainkban a számítógépes játékok erőszakossága, úgy tűnik, a kiadókat mindez hidegen hagyja, sőt minél több botrányos alkotás ér el sikereket, annál több kedvvel vágnak bele hasonló fejlesztésekbe. Azt hihettük, hogy a Manhuntban bemutatott öncélú agressziót egy ideig nem fogja semmi felülmúlni, de tévedtünk: Torque, a Suffering hőse gyermek- és feleséggyilkos, élete jelentős részét börtönben töltötte, és mintegy mellékesen: skizofrén és pszichopata...

Az összhatás annál inkább erőteljes, ugyanis a legtöbb horrorjátékkal ellentétben a Sufferingben a kalandelemek viszonylag háttérbe vannak szorítva: nem kell kulcsokat keresgélnünk, oda nem illő feladványokat megoldanunk, a hangsúly az akción van, célunk a túlélés egy torz lények által megtámadott börtönszigeten.

Horrorfilm a monitoron

A filmszerű hatást az akciót rendre megszakító rövid közjátékok és főszereplőnk hallucinációi garantálják. Mindkettő tökéletes rendezésről árulkodik, a legváratlanabb pillanatokban botlunk bele a plafonról lógó félbeszakított emberekbe, lehulló fejekbe és torz teremtményekbe. Talán a felsorolásból nem nehéz kitalálni, hogy a megjelenítés a brutális és a gusztustalan között helyezkedik el félúton, láthatólag az volt a készítők célja, hogy már a játék elejétől sokkolva érezze magát a játékos – a börtön miatt ránk törő bezártságérzet még rá is tesz erre egy lapáttal.

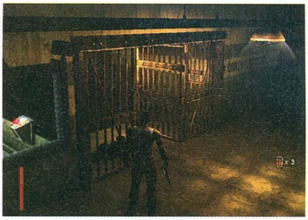
A már említett rövid közjátékok legtöbbje egy-két másodperces, ugyanakkor előfordul, hogy hosszabb látomásaink támadnak (pl. amikor egy csörgő telefon túloldalán halott feleségünk szólal meg és meséli el, hogy mennyire nehéz az élete nélkülünk). Ezek amellett, hogy folyamatosan fenntartják a figyelmet, segítséget nyújtanak abban, hogy két szálon haladva felgöngyölítsük a történet fonalát – egyrészt megismerhetjük saját múltunkat, megtudhatjuk milyen történések vezettek addig, hogy ismét börtönben találtuk magunkat (megnyugtatásként: a három befejezés közül az egyik szerint Torque ártatlan, nem ölte meg szeretteit), másrészt fokozatosan előrehaladva a sziget történetét is megismerhetjük a talált feljegyzésekből. Ez rendkívül érdekes, szinte minden épületnek külön története van, értetlenkedésre csupán amiatt lehet okunk – mert a semmiből előtörő lényekre ugyan többé-kevésbé megkapjuk a magyarázatot –, hogy miért történnek évszázadok óta természetellenes dolgok a szigeten.

> [" Ha az utóbbi évek horrorjátékain csak ásítozol, most kapaszkodj meg: a Sufferinget neked találták ki! "]

Ami a csövön kifér

A játék opciót állítgatva kicsit megijedtem a billentyűkiosztásról, ugyanis amihez konzolon elég volt néhány gomb, azt itt legalább harminc billentyűvel éri el a program. Aggodalomra szerencsére semmi ok nem volt, ugyan nem minden esik kézre, de cserébe az egérrel való célzásnak köszönhetően sokkal kellemesebb az ellenfelek levadászása. Belső és külső nézetben is játszhatunk, bár mindenképpen az utóbbi választása ajánlott. Egyrészt így sokkal jobb a program kezelhetősége, másrészt a grafikai hiányosságok kevésbé tűnnek fel...

A teljes szigetet bejárva rendkívül stílusos ellenfelekkel fogunk találkozni, alkotójukat talán a „beteg elme" kifejezéssel jellemezhetném leginkább (itt ez természetesen dicséretnek számít): nem elég, hogy mindegyik ellen eltérő taktika szükséges, nagyon jól is néznek ki. Kedvencem a hatalmas kövér ember, Fester, akinek a hasában patkányok élnek, és miután lelőttük, a kis rágcsálók kiszabadulnak, és ránk támadnak... A lényeket különböző módon irthatjuk, és mivel a fő hangsúlyt az akcióra helyezték, így nagyon fontos, hogy kellő mennyiségű tömegoszlató fegyver álljon rendelkezésünkre – szerencsére nem kell ebben csalódnunk. Egyszerre



> Hát az öreg Vader hogy került ide?

> Barátunknak valami szöget ütött a fejébe. A biztonság kedvéért mindjárt tizet

A három grácia. Talán el kéne futni

két műszert állíthatunk hadrendbe, egy lő- (egyszerű pisztolytól egészen a lángszóróig) és egy dobófegyvert (leghatékonyabb a TNT), de bármennyit tarthatunk magunknál – ez alól természetesen a lőszer jelent csak kivételt.

Mindez azonban a lehetőségeknek csupán egy része, Torque ugyanis képes metamorfózisra is. Ilyenkor néhány másodpercig teste megnő, alakja megváltozik és Hulkra emlékeztető bestia lesz belőle. Ebben az állapotban csak két hatalmas mancsunkra hagyatkozhatunk, de ezekkel óriási sebzéseket tudunk kiosztani, miközben szinte sérthetetlenek vagyunk. Arra azért érdemes figyelni, hogy ha túl sokáig maradunk ebben az állapotban, akár bele is halhatunk. Kezdetben nem lelkesedtem azért, hogy képesek vagyunk ilyen formát ölteni (milyen furcsa is az ember, azt könnyebben elfogadja, ha sosem látott szörnyű teremtmények jelennek meg a képernyőn, de ez már túllépi a hitelesség küszöbét...), de később, Dr. Killjoy diagnózisa alapján szerencsére kiderül, hogy mi is pontosan ez az állapot.

Konzolátiratnál több

A nagyszerű, nyomasztó hangulatot tökéletes fény-árnyék hatásokkal, valamint hasonlóan vérfagyasztó hangokkal sikerült elérniük a készítőknek. Amennyiben a grafikát összességében vizsgáljuk, látható, hogy a mai kiemelkedő PC-s alkotásokkal nem veheti fel a Suffering a versenyt: a textúrák lehetnének sokkal élesebbek, és néhány szereplő meglepően kevés poligonból épül fel (a szögletesség azért meglepő, mert az ellenfelek viszont nagyon jól néznek ki). Erős a gyanúm, hogy az említett kompromisszumok a multiplatform fejlesztés miatt köttettek, de legalább a felbontás és a többi grafikai opció állítható, így semmiképp sem vehetjük egy kalap alá a (sajnos szokásos) pocsék konzolos átiratokkal.

Ha belemerülünk a játékba, egyébként is másodlagossá válnak a textúrák és poligonok, ugyanis a zárt terekben gyönyörűen lettek megvalósítva a fények és árnyékok, a félelemkeltéshez pedig a mindig jelenlévő zörejek, nyikorgások és sikolyok járulnak hozzá. Érdekesség, hogy hagyományos értelemben vett zene nem

Hát az öreg Vader hogy kerül ide?

szerepel a Sufferingben, mégis mindig szól valami – és hogy mennyire tökéletesen működik ez a megoldás, arra mi sem megfelelőbb bizonyíték, mint hogy kb. öt óra kellett ahhoz, hogy feltűnjön ez a „hiányosság".

Az íze az erőssége

Pontosan az emeli ki a Sufferinget a közepes játékok sorából, amivel sok mai alkotás nem rendelkezik, mégpedig a hangulat és a stílusos tálalás. Bármerre megyünk, mindig szembeötlő, hogy a készítők mindenhova igyekeztek újabb és újabb ötleteket zsúfolni. Főleg a zárt terek hangulata lett nagyszerű, igazság szerint akár még azt is el tudtam volna viselni, ha végig egy nagyobb börtönben játszódik a történet, hiszen a sokkoló hatású jelenetek megjelenítésére ez a helyszín alkalmasabb (arról nem is beszélve, hogy működő gázkamrával és villamosszékkel is csak itt találkozhatunk – mindkettővel közelebbi kapcsolatba is fogunk kerülni). Fejünkben megállás nélkül szólnak a hangok, énünk jobbik része egykori feleségünk hangján próbál minket jó útra terelni, míg másik (nevezzük sajátnak?) személyiségünk a rendszeresen feltűnő karakterekkel szemben is ellenséges cselekedetekre szólít fel. A döntés minden esetben a mi kezünkben van, ne feledjük, hogy a végkifejletet az befolyásolja, hogy miként reagálunk a békés szereplők viselkedésére (illetve, hogy menynyire vagyunk képesek megvédeni őket a támadásokkal szemben).

A program legnagyobb negatívumaként az róható fel, hogy miután meglátogattuk a szintén hátborzongatóra sikeredett elmegyógyintézetet, mind a történet, mind a hangulat ellaposodik. Ezután már csak megyünk előre, az elénk kerülő ellenfeleket rutinosan irtjuk, de tulajdonképpen ekkorra már ismerünk mindent, feljegyzéseink sem nagyon gyarapodnak a játék kétharmadától kezdve. Kár ezért, mert a Suffering sokkal nagyobbat is szólhatott volna, ha az utolsó pillanatig sikerül fenntartani a figyelmet és a vége felé is összerezzennénk minden sarkon – de sajnos akkor már nem tesszük (a teljes végigjátszás egyébként kb. 10-15 órát vesz igénybe, ezután újrakezdésnél kapunk egy „nulladik" fejezetet is, amit mindenképpen érdemes kipróbálni).

A sziget története

Nagyot téved, aki azt hiszi, hogy a Maryland partjaitól nem messze elhelyezkedő Carnate szigeten történt első természetfeletti események mai keltezésűek, hiszen már a legkorábbról fennmaradt feljegyzések is furcsa történésekről számolnak be. A XVII. században feltűnt első telepesek csupán évtizedekig túrték a váratlan és félelmetes haláleseteket, amik a lakosságot tizedelték. Végül feladták a természet (és természetfeletti) elleni küzdelmet, ezután évszázadokra elnéptelenedett Carnate.

Az 1834-ben épített világítótorony is gyakran hátráltatta a hajósokat, ahelyett hogy segítséget nyújtott volna részükre: a legváratlanabb pillanatokban mondta fel a szolgálatot.

A XIX. század végén egy tehetős család építette udvarházát a frissen vásárolt szigeten – talán említeni sem kell, hogy tisztázatlan körülmények közt hamarosan visszaköltöztek a kontinensre. Az így szabadon maradt házban elmegyógyintézetet rendeztek be. Egy Killjoy névre hallgató orvos vette használatba az 1920-as években, és a mentálisan sérült embereket beteges kísérleteire használta fel.

A harmincas években az amerikai hadsereg húzott fel a szigeten épületeket, majd a háború végeztével ezeket kibővítve nyitotta meg kapuit az állami büntetés-végrehajtó intézet. Az a börtön, amiről azt beszélik, hogy az egész Egyesült Államokban itt a legnagyobb a lázadások, gyilkosságok és öngyilkosságok aránya, és börtönőrnek lenni itt legalább akkora büntetés, mint rabnak...

Nehéz értékelni a Sufferinget, ugyanis a lap alján szereplő pontszámnál könnyen kaphatott volna többet is, ha egy-két dologra jobban odafigyelnek. Érdekes, hogy éppen az apróbb dolgok vannak a végletekig kidolgozva, ugyanakkor kicsit több figyelmet érdemelt volna a grafika csiszolása (talán ha csak egy géptípusra fejlesztik, könnyebb lett volna optimalizálni, patch-hegyek várhatóak a későbbiekben, nekem pl. 800*600-as felbontás felett képtelen volt – igaz, öregecske – ATI kártyán hibamentes működést produkálni) és a történet második, kissé összecsapottnak tűnő fele. Ettől függetlenül nagyszerű szórakozást nyújt mind az akció, mind a horrorjátékok kedvelőinek. Az erős gyomor mindenképpen legyen alapfelszerelés, mielőtt hozzákezdesz!

Vega

grafika	16/25
zene	14/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	12/15

80%

összhatás 4/5

\+
- nagyszerű hangulat
- tökéletes szinkron és zörejek
- kellően beteg történet

–
- grafikai hiányosságok
- a történet ellaposodik a játék második felében

Silent Hill 3 90%
Undying 91%
Manhunt 73%

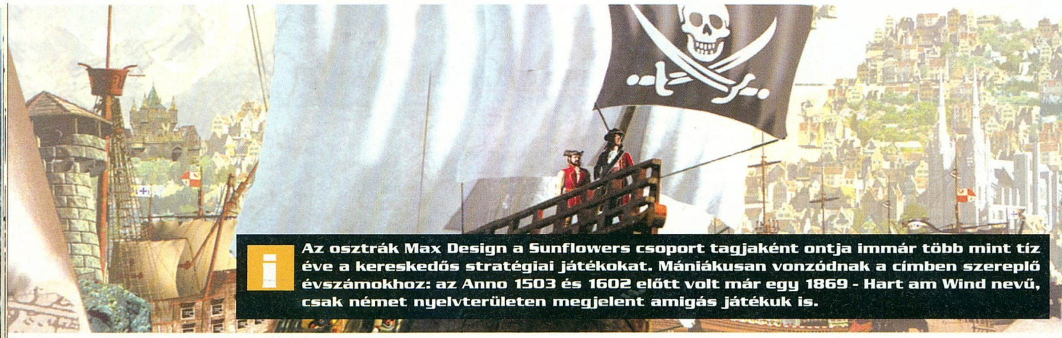
Minimum gépigény: P3 1 GHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

Úgy látom, most már késő lenne enyhítésért fellebbezni...

Egy igazi kalózprogram

Anno 1503 Treasures, Monsters and Pirates

fejlesztő max design **kiadó** electronic arts **web** www.anno1503.com



i Az osztrák Max Design a Sunflowers csoport tagjaként ontja immár több mint tíz éve a kereskedős stratégiai játékokat. Mániákusan vonzódnak a címben szereplő évszámokhoz: az Anno 1503 és 1602 előtt volt már egy 1869 - Hart am Wind nevű, csak német nyelvterületen megjelent amigás játékuk is.

Amikor az Anno 1602 folytatása, az Anno 1503 tavaly megjelent, a kritikusok egyik fele fanyalgott a változatos környezetben is kissé monoton játékmenet és klisék miatt, másik felük pedig dicshimnuszokat zengett a német iparoskezeket dicsérő, remek grafikával megáldott Sim City-Age of Empires hibridről. Mivel már akkor felröppent a hír a készülő kiegészítőről, rajongói fórumokon rögtön találgatni kezdték, mely hibákat javítják ki a Treasures, Monsters & Piratesben – a Sunflowers emberei azonban mintha kissé kényelmesen álltak volna neki a feladatnak...

Single all the way

Sajnos a zavaró hiányosságok – amelyekből olyan sok azért nem volt, hiszen az Anno 1503 műfaján belül komoly megbecsülést vívott ki, legalábbis Európában – továbbra is megmaradtak, és inkább csak a már meglevő játékelemekből került be még több a programba. Mindenekelőtt a játékos természetesen kap új küldetéseket, szám szerint tizenkettőt: jól felépített missziók, különböző nehézségi fokozatokban, néhol kifejezetten ötletes tereppel és feladatokkal – de ettől ugye még nem esünk hasra, ez a minimum elvárás egy RTS kiegészítőjétől. Ezen kívül három különböző, végtelenített játékmódban is kipróbálhatjuk a programot, gyúrhatunk az építkezésre, a tudományos fejlettségre és az államkincstár megtöltésére. Ezek a végtelen történetek a missziókkal együtt tekerik a játékórákat rendesen, tehát az alapvető kívánalmakat teljesíti a kiegészítő, viszont aki az alcím („Kincsek, szörnyek és kalózok") alapján parázs tengeri ütközetekre és flottákat elnyelő leviatánokra számít, annak be kell érnie néhány

Idilli vidéki kép 1503-ból

fonnyadt új lénnyel és azzal, hogy a küldetések sztorijában többnyire a kalózok játszanak központi szerepet. Aki pedig multiplayerben szeretné kipróbálni az Anno 1503-at... nos, az még mindig nem teheti meg, ugyanis a patch-ként már egy éve ígérgetett többjátékos lehetőség a kiegészítő megjelenéséig sem készült el. Ez kétségtelenül a kiadvány legnagyobb negatívuma, mondhatni, a reménykedő rajongók csúnya arculcsapása.

A méret, a lényeg

A játékmenetbe igazából csak néhány új és váratlan nehézség hoz új szint: katasztrófák (földrengés és hasonlók), amelyek után mindig élmény a takarítás, továbbá a rendszeresen huncutkodó tolvajok megjelenése (hogy száradna el a neve napján az a designer, aki kitalálta őket...), akik ellen pedig szervezett városi törvénnyel és elrettentő épületekkel védekezhetünk. Ezen kívül most már rendesen ki tudunk kötni hajóinkkal (ez a rész nem volt elegánsan megoldva az alapjátékban), és kisebb építkezési funkciókkal is gazdagodott az Anno 1503 (például a raktárak méretének megválaszthatóságával). Valamelyest a szigetek is terebélyesedtek, így több nyersanyagot találhatunk rajtuk, de erre rá is leszünk szorulva már a korai küldetésekben is. Ezzel be is fejeződött a lényegi javítások listája... Az említetteken kívül ugyanis csak némi grafikai tupírt kapott a játék, és egy-két új objektum került a pályára. Előbbire jó példa a pofásabb – de még mindig eléggé komplikált – kezelőfelület és egy-két letisztázott, néhol részletesebb statisztikai képernyő, utóbbira pedig a kertek és parkok változatosabb arculata. Említhetnénk a tíz új háztípust is, az állatvilág a korábbi részből nem ismert képviselőit (medve, gorilla, majom, flamingó), vagy néhány debütáló ellenségfajtát (csontváz, óriáspók). Aztán ez a lista is hamar véget ér...

Félgőzzel

Bár az Anno 1503-at szerettük, a Treasures, Monsters & Pirates egyértelműen csalódás. Annak a kényelmes fejlesztői mentalitásnak az ékes bizonyítéka, amiknek köszönhetően a sikeres játékok kiegészítői kevés kivétellel olyan gyengére sikerülnek. Ez az add-on is olyan lett, mint a küldetéslemezek nagyobbik fele általában: fantáziátlan és jelentős módosításoktól mentes. Csak rajongóknak!

Stöki

grafika	22/25
zene	11/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	11/15

77%

összhatás 4/5

\+
- nagyobb, új szigetek
- játékórában mérve megéri a pénzét

–
- nincs multiplayer
- kevés lényegi javulás a játékmenetben

Frozen Throne 93%
Tropico 2 79%
Thrones & Patriots 91%

Minimum gépigény: PII 500 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD

Kevés a változás az alapjáték óta

Kikötünk, és irány a kocsma!

Ajándékkönyv minden hónapban a Computer Panorámához.

TÉNYEK
TITKOK
TIPPEK

Computer Panoráma. Önnek szerkesztve.

Computer PANORÁMA

Ostrom alatt a pénztárcánk - mindhiába

Besieger

fejlesztő primal software **kiadó** dreamcatcher **web** www.besieger.com

Az orosz Primal Software meglehetősen fiatal cég, a Besieger előtt egyetlen befejezett és kiadott játékkal büszkélkedhettek, ez pedig a két hónappal ezelőtti számunkban tesztelt sárkányos akciójáték, az I of the Dragon.

Az ogrék olyanok, mint a hagyma: többrétegűek! – emlékezhetünk Shrek megindító okfejtésére úgy 2001 környékéről. Nincs ez másként a valós idejű stratégiákkal sem, hiszen nemcsak, hogy pikáns ízt adnak virtuális vagdalkozásainkhoz, olykor – ahogy Szamár mondaná – meg is ríkatnak, sőt, néha kifejezetten büdösek is tudnak lenni... Valami ilyesmibe botlottam a Besieger kapcsán is, a Primal Software üdvöskéje ugyanis láthatóan megpróbálja újfajta megközelítésből tálalni az RTS műfaját, és ezt bizony nem mindenki szereti.

„A parfé! Azt szeretik!"

A Besieger az alkotók pontos meghatározása szerint fantasy környezetű, valósidejű stratégia, kézenfekvő tehát a gondolat, hogy a Warcraft 3-mal kéne összehasonlítani. Sajnos azonban nem érdemes. A szinte napra pontosan két évvel ezelőtt megjelent Blizzard-remekmű ugyanis fél kézzel, kacagva leveri, úgy történetben, karakterekben, hangulatban, mint grafikában, mesterséges intelligenciában, valamint zenében: egyszóval mindenben.

A Warcraft 3 négy játszható fajával szemben itt két ellenségeskedő nép (viking és kimériai) feszül egymásnak, ami még bőven elnézhető lenne (elvégre a világháborúk sem szolgálnának többel, ha eltekintenénk az egyes nemzetek hadseregeinek különbségeitől), de ez összesen 40 épületet és 20 (!) különböző egységet jelent, ami még egy terebélyesebb utcai bandaháború megvívásához sem nyújt elegendő taktikai repertoárt. Mit szóljon akkor Barmalay, a hős viking harcos, akinek nem kisebb feladat jutott osztályrészül, mint az egykor békében élő két nemzetnek a szeretet jegyében történő kibékítése? Ehhez persze előbb meg kell találnia a kisemmizett kimériai királyt, Korint, akitől távollétében annak gonosz bátyja, Koran bitorolta el a trónt.

Az orosz játékok hagyományosan saját hazájukban fogynak a legjobban - a brutális mérékű kalózkodás ellenére! A Besieger esetében a fejlesztők több százezres eladást várnak csak Oroszországban...

Mint fentebb említettem, a fejlesztők derekasan próbálkoztak játékmenetbeli újításokkal, ilyen „hatalmas" ötlet például, hogy az egységeket nem a megszokott módon, közvetlenül gyárthatjuk, ehelyett kellő nyersanyag birtokában (fa, kő, illetve vas után kell kajtatnunk) parasztházakat húzhatunk fel, amelyből öt peont bújtathatunk ki szép lassan. Őket aztán bármikor átképezhetjük harcossá, íjásszá, dárdavetővé (már ha felhúztuk az arra specializált barakkot), illetve egyéb közhasznú célra is felhasználhatjuk (favágás, kőfejtés, fűrésztelepbe beküldve hatékonyabb fafeldolgozás stb.). Itt még nem áll meg a tudományunk, ha igazi demográfiai robbanást akarunk, házainkat fejleszthetjük is, így idővel 10, illetve 15 paraszttal (pontosabban csak 14, plusz egy gyógyító hölgyemény) leszünk gazdagabbak háztartásonként. Ez a játékelem a három évvel ezelőtti Battle Realmsben még friss és újszerű volt, de ma már nem szól akkorát...

További újításnak mondható (nagy jóindulattal) a formációk kezelése, egységeinket ugyanis az adott harci helyzetnek megfelelően, jóvágású alakzatokba rendezhetjük. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere: falanx, oszlop, háromszög, ék, sor, félkörív, sőt, a Custom feliratra bökve napóleoni babérokra törhetünk, ugyanis saját egyedi taktikai elképzeléseinket is valóra válthatjuk (kiváltképp, mivel a Panzershez hasonlóan a formáció irányát is megadhatjuk az egér középső gombjának nyomvatartásával). Lazíthatunk is a gyeplőn, a Free movement funkcióval szabadjára engedhetjük védenceinket, de ekkor azért legalább a Together gombra érdemes rátenyerelnünk, mivel ilyenkor a leglassabb egység sebességével fognak totyogni holdkóros bakáink, és nem szóródnak szét reménytelenül..

Hofi is megmondta: még mindig jobb párbajban vérezni, mint vérbajban pározni

Ez a roham kissé soványnak tűnik

Kiméria?

A vikingekről mindenki hallott már, de ez a kiméria társaság gondolom sokakat kíváncsivá tett. Nos, hogy az alkotók szerint kik is ők, arról sajnos nincs pontos információnk, de vagy a görög történelemben így nevezett ősi, föld alatt élő civilizációról mintázták őket, vagy – ami valószínűbb – egy időszámításunk előtt 600 évvel kipusztult dél-ázsiai civilizációról, akik nevét a mi őseinkhez hasonló lovas íjászaik miatt féltek a térségben.

Zöldvérűek a pirosvérűek ellen... már csak pár kékvérű arisztorkata hiányzik

Nem véletlen a kissé degradáló jelző, hiszen a Besieger útkeresési algoritmusa több mint pocsék: ha a kijelölt helyig pár fondorlatos kanyar, ne adj' Isten egy sunyi bokor keresztezi vitézeink útját, egyszerűen beragadnak, és csak menetelnek tovább egymagukban, a világ, illetve a tápfeszültség végéig. Harci moráljukkal is hasonlóan siralmas a helyzet: 2004 nyarán egy valósidejű stratégiában egységeink harci kedvének meghatározásakor illene a lehetőségek tárházának túlmutatni a „nem harcolok" és a „megyek a fejem után" kettősén...

A kamerakezelés sem a Besieger erős oldala. Bár a teljes 3D miatt forgatható, zoomolható rendszerrel áldotta meg a sors, a kamera a terepet pásztázva nem mindig képes követni a felszíni változásokat, azaz egy domboldalra felfelé kaptatva rendre beleütközünk a buckákba... Ennél már csak a katakombákban, föld alatti labirintusokban vészesebb a helyzet, tekintve, hogy a szűk vájatok szélét véletlenül érintve, illetve a nem kellő óvatossággal végrehajtott forgatás során Seholországban kötünk ki, és csak nagy nehézségek árán tudunk visszakecmeregni csapatainkhoz. Az meg már külön fejezetet érdemelne, hogy ugyan remek dolog, hogy egységeinket (akik folyamatosan tapasztaltabbak lesznek) a következő küldetésre továbbvihetjük, csak arra nem gondoltak a tisztelt fejlesztők, hogy mi van, ha én az előző küldetés záró képsorait igérő ponthoz seregemnek csupán az egyik felét vittem, a másikat pedig hátrahagytam tartalék gyanánt... Persze utóbbiban maradt dicső hősöm is (aki legfőképpen attól hős, hogy ha meghal, azonnal jön a Game Over felirat), így esélyem sincs elkezdeni a következő pályát.

> „Az ostrom, mint központi játékelem, nagy ötlet - de a kivitelezés egyáltalán nem méltó hozzá..."

Ostromra fel!

A meglehetősen unalmas, tutorialnak is beillő, egysíkú történetvezetéssel megáldott felvezető küldetések után (segítünk a bajba jutottakon, hálájuk jeléül csatlakoznak hozzánk; ismeretlen harcosok segítenek rajtunk, mint bajbajutottakon, aztán csatlakoznak hozzánk, és így tovább) végül belekóstolhatunk az igazi nagy csatákba, jobban mondva, ha már Besieger a játék neve, ostromokba. Feladatunk ilyenkor több száz fős seregünkkel az ellenséges várak, erődök bevétele, illetve sajátjaink megtartása, minden lehetséges eszközzel. A két szembenálló oldal fegyverarzenálját nézve azonnal kivehető a felek harci stílusa, hiszen a vikingek főleg létrás emberrel, óriás nyilvetővel, ostromtoronnyal, valamint faltörő kossal operálnak, míg a kimériaiak jórészt nagy hatótávú (íjászok, dárdavetők), illetve mobil eszközökkel (háromféle lovasság, kétféle léghajó) védik területüket. Egyetlen egy, de nagy baj van vele: mire eljön az igazi ostrom ideje, már rég kiábrándultunk a játékból – és ha mégsem, az útkeresési és kamerakezelési problémák fogják elvenni a kedvünket a folytatástól.

Itt már csak Legolas segítene...

Teljes a támadók légifölénye

Tisztességes iparosmunka

Ami a Besiegert talán megmentheti, az az aprólékos grafika: az épületek autentikus kőrakásokon nyugszanak, a fabetétek szinte lakozottan fénylenek, a különféle tetőcserepek pedig már első blikkre rombolnivaló törékenységet sugallnak. A háziak cselekedeteit is meglepően részletekbe menően dolgozták ki, favágáskor például a fejsze nyomán mind több és több forgács, fahasáb terül el a környéken, a parasztházakban pedig egy-egy fehérnép sürög-forog éjt nappallá téve (bár irányítani már nem lehet – akárcsak az életben...). Maga a táj sem szűkölködik látnivalóban, a tisztásokon szerte vadak, ártatlan őzikék szökdécselnek, sőt, a levadászni való farkasok mellett ogrék és óriáspókok is színesítik a faunát.

A talajtextúra a múlt századot idézi

Több(en) se kell

A Besieger sajnos multiplayer téren sem nyújt kiemelkedőt. Összesen négy játékmód áll rendelkezésünkre: Deathmatch, Capture The Artifact, Siege és Battle. Az első gondolom mindenkinek egyértelmű (mindenki mindenki ellen – legfeljebb 9 fő ugorhat egymásnak), és tulajdonképpen a második is, hiszen ez a Capture the Flag, csak zászló helyett itt egy ereklyét kell a bázisunkra cipelnünk. A Siege játékmód (szigorúan két fő részére) ezzel szemben már kétségtelenül a Besieger sajátja: feladatunk nem más, mint egy erőd megtartása, vagy épp ellenkezőleg, a bevétele. Itt nem kell erőforrásokkal szöszmötölnünk, hát még a parasztokkal szenvednünk, csupán az adott számú hadtestet kell győzelemre vezetnünk. A Battle mód voltaképp ennek lecsupaszított változata, mindkét játékos kap adott számú egységet, és aki utoljára marad, az a győztes. Természetesen, ha nincs kivel játszanunk, Skirmish üzemmódban a gép ellen is kiállhatunk, jóllehet tapasztalataim szerint nem érdemes, mivel iszonyatos gyorsasággal képes a semmiből nyert helyzetet kialakítani.

Amint látható, a Besieger nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, és több réteg ide vagy oda, azt hiszem végleg eldöntöttem, hogy inkább maradok a parfénál. Elvégre Szamár is megmondta: „a parfé az isteni!"

Puma

grafika	18/25
zene	09/15
játékélmény	21/40
kategórián belül	07/15

57%

összhatás 2/5

\+ - Aprólékosan kidolgozott környezet
\+ - Ostrom mint ötlet

– - Unalmas
– - Rossz a kamera- és az egységkezelés

Warcraft 3 93%
Battle Realms 91%
Stronghold 79%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1.46 GB HDD

Csupasz pisztoly a második világháborúban

Weird War The Unknown Episode of World War II

fejlesztő mirage interactive **kiadó** techland **web** weirdwar.techland.pl

i A lengyel Mirage Kelet-Európa egyik legrégebbi játékfejlesző csapata, több, mint másfél évtizede működik. Legismertebb játékaik a Mortyr, az Another War, és a Sniper.

Az Another War című II. világháborús témájú RPG játékkal villantó Mirage Interactive tőlük merőben szokatlan játékstílus felé kacsintgat, RPG játék készült a cég boszorkánykonyhájában. Nem is akármilyen: szintén világháborús témájú! Ráadásul a nálam járt sajtóverzió már a magyarított változat! Hogy kacagok-e vagy sírok, az kiderül az alábbiakban.

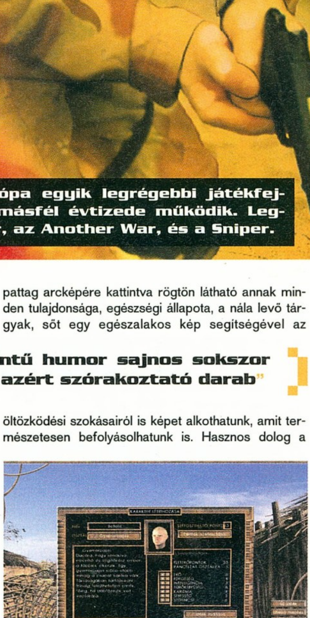
Itt a Monty Python!

A fejlesztők célja olyan RPG játék készítése volt, melylyel a kevésbé megszállott szerepjátékosok, sőt a műfajjal csak most ismerkedők is elboldogulnak. A cél érdekében sutba vágták a műfaj számos jellegzetességét. A varázslók, elfek, orkok, tűzlabdák és manák mind-mind eltűntek, helyettük hétköznapi hősöket, egzotikus tájakat, emberközelebbi fegyvereket, második világháborús miliőt és sok-sok humort kapunk.

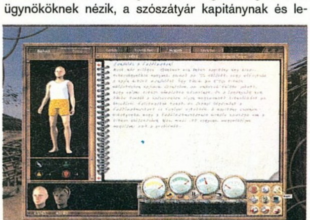
A történet szerint hősünk és társa épp egy rakomány kiváló minőségű burgonyával hajókázik otthonuk felé a kies északon, amikor egy arra vetődő német tengeralattjáró potenciális ellenfélnek nézi őket, és haladéktalanul a tenger mélyére juttatja hajójukat. Hőseink egy jégtáblán szomorkodnak, jégkunyhóépítéssel próbálják agyonütni az időt, a cudar minuszok ellen pedig takaros tábortűzzel védekeznek, melyet jobb híján a ruháikból raknak. Hát ész terén még volna hová fejlődni, szerencsére a fagyhaláltól éppen idejében megmenekíti őket a már említett német tengeralattjáró. Egy hógolyónak és némi kétértelmű párbeszédnek köszönhetően hőseinket a már régóta várt magas rangú német ügynököknek nézik, a szószátyár kapitánynak és legénységnek hála pedig hamar kiderül, hogy a tengeralattjáró szigorúan titkos küldetést teljesít. A cél egy ősi, rejtélyes, mindent elpusztító fegyver, valahol Afrikában. Megkezdődnek hőseink hihetetlen kalandjai észak fagyos jégtábláitól az Alpokon és Európa néhány nevezetes pontján át egyenesen Afrika szívéig, tele bizarrabbnál bizarrabb figurákkal: szagos arabok, náci zombik, egy komlett U-Boat, ahol a személyzet 99%-át Ulrich-nak hívják, emberevő törzsek, izgága elefántok, sárga tengeralattjáró és egy rendkívül ragaszkodó teve, hogy csak a legfontosabbakat említsem. A történet során számtalan figurával kerülünk kapcsolatba, néhányuk hosszabb-rövidebb időre mellénk is szegődik.

> „A néhol Monty Python szintű humor sajnos sokszor csap át idétlenkedésbe - de azért szórakoztató darab"

A játék az Another War turbósított motorját használja, a képernyő felosztása igazodik az RPG-knél bevált sémához, a jobb felső sarokban a csapat éppen aktív tagjainak arcképével, az alsó negyedrészben pedig állapotjelzőkkel és vezérlő gombokkal. A kívánt csapattag arcképére kattintva rögtön látható annak minden tulajdonsága, egészségi állapota, a nála levő tárgyak, sőt egy egészalakos kép segítségével az öltözködési szokásairól is képet alkothatunk, amit természetesen befolyásolhatunk is. Hasznos dolog a



A legütősebb kaszt: a gyomorbajos



Naplónk jobb, mint Bridget Jonesé

Zseniális hőseink a ruháikból raktak tüzet, hogy ne fázzanak...

napló, néha olyan dolgok is le vannak benne írva, ami a pergő párbeszédek során esetleg elkerüli a figyelmünket. Honosított termékről beszélünk, tehát a napló, minden párbeszéd, de még az animáció feliratozása is magyar. Az arcképek jobb alsó sarkán található, lefelé mutató nyíl nyitja meg a személyre szabható parancsok listáját (maradj, védj, tüzelj és különböző alakzatokba fejlődj). A képernyő alsó negyedét uraló sávon a tetszetősen összerendezett állapotjelzők és vezérlőgombok segítségével egy pillantással felmérhetjük hőseink állapotát (állóképesség, életerő, tapasztalat) egy kattintással elérhetjük a térképet, a naplót, a statisztikákat. RPG-s hagyományoknak megfelelően hősünket kaszthoz kell sorolnunk, és szét kell osztanunk a bőkezűen osztott öt bónuszpontot a tulajdonságok között. Természetesen itt sem a szokványos kasztokra számítsunk, hősünk lehet kovács, szakács, gyomorbajos, filozófus, kerékpáros, részeges, és varázsló (gondolom, most felcsillannak a szemek, de lesz majd csodálkozás...).

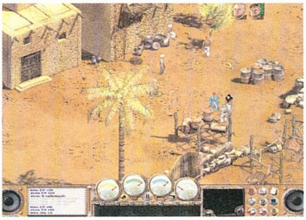
Handmade, utoljára

A Weird Wars grafikája klasszikus izometrikus ábrázolású, részben kézzel rajzolt, részben renderelt háttereket tartalmaz akár 1024x768-as felbontásban. A játék készítői a színek kiválasztásánál gondoltak a notebook-felhasználókra is, kerülték a sötét szineket, igyekeztek minél kontrasztosabb hättereket létrehozni. Több mint 150 helyszín, több mint 6 millió animációs fázis, közel 40 különféle ellenfél, több mint 60 tárgy, 50 különböző fegyver – a lengyel alkotók láthatóan nem bíztak semmit a véletlenre. A grafika hullámzó minőségű, de összhatásában kellemes kép marad meg róla az emberben. A norvég jégtáblák kissé elnagyoltak, ezzel szemben a dzsungel kifejezetten pazar. Az izometrikus ábrázolásnak köszönhetően az ellenfelek által elhullajtott tárgyak néhol nagyon nehezen vehetők észre, ugyan ilyenkor az intelligens egérmutató segít, de így is képpontról képpontra kell vadászni a tárgyak után. Átvezető animációk tulajdonképpen storyboard képek, szódával elmennek, ám sajna nincs belőlük valami sok. A fejlesztők egyébként kijelentették: a Weird Warsszal az Another Warban debütált grafikai motor nyugdíjba vonul, haladnak a korral és a 3D felé fognak mozdulni.

> **!**
> A játék hatalmas siker lengyel földön: egy nap alatt 6000 fogyott belőle, ami új rekord az országban. Meg kell említenünk még a vicces eredeti címet: "Jak rozpetalem druga wojne swiatowa: Nieznane przygody Franka Dolasa"

Hallgatni arany

A sajtótájékoztatón a készítők külön dicshimnuszokat zengtek az autentikus hanghatásokról, a játék zenéjét pedig egy jó filméhez hasonlították: semmi hivalkodás, a szerepe az események aláfestése. Nos, én egy kicsit óvatosabban fogalmazok. A zene tényleg szépen szól, a hanghatásokkal sincs különösebb bajom, csak nehéz a beállításoknál található kicsiny tolókán pontosan beállítani a zene, a hanghatások és a beszéd hangerejének arányát. A hangerő a tolóka legkisebb mozdulatára is drámai mértékben hajlamos csökkeni, illetve növekedni. A nálam járt 99%-os változat gyakran elfelejtett beszélni, egy idő után csak szövegesen jelentek meg a párbeszédek. Mindezekből persze messzemenő következtetéseket levonni badarság lenne, valószínű, hogy ez ki lesz javítva a bolti változatig.

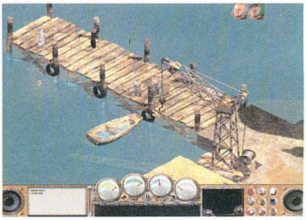


Megoldjuk a közel-keleti válságot?

Ha megáll az idő

A Weird Wars irányítása point 'n' click rendszerű: bal egérgombbal kattintva valahová hőseink odamennek, tárgy vagy személy esetén véleményt is mondanak róla. Jobb egérgombbal szóba elegyedhetünk egy adott személlyel. A támadási módot automatikusra állítva ellenség esetén hőseink azonnal bunyós testhelyzetet vesznek fel és az intelligens egérmutató is célkereszt formájúvá változik. Közelharc előtt érdemes néhány másodpercig elidőzni az ellenség felett az egérrel, nem árt tudni, hogy mezei matrózzal vagy késdobáló bajnokkal állunk szemben – ugye nem kell ecsetelnem, miért. A harcok menete alapvetően valós idejű, ám a taktikázni vágyók számára elérhető a szünet gomb. Pause közben hőseinknek új parancsot adhatunk, sőt a tárgylista is elérhető. A vezérlő ikonok kicsit össze lettek zsúfolva, ráadásul kisebb monitoron alig láthatók, ezért is öröm, hogy a legfőbb funkciók elérhetők billentyűzetről is.

Mint azt már említettem, 99%-os változat járt nálam, itt szinte elvárhatók a kisebb-nagyobb hibák, esetleg bizonytalankodás. A program stabilitására nincs panasz, kérés nélkül egyszer sem illant el a memóriából. A töltögetési idő nem lépi át a fájdalomküszöböt és ráadásul a program példás módon igyekszik a fizikai memóriába beleférni, ezáltal kilépéskor nem kerregteti a merevlemezt negyedóráig, hogy ezzel hajszolja meghasonulásba a felhasználót.

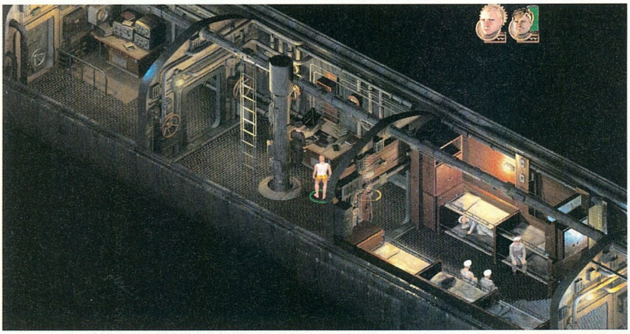


Kikötöttünk: reszkess szárazföld!

A párbeszédek néha el- eltűnedeznek, de lehet, hogy csak az alaplapi hangkeltőre pikkel a játék. Néhol a párbeszédeknél nem látszik egy-két válasz lehetőség, de ez vélhetően a magyarítás során veszhetett el. Érdekes programhiba volt, amikor a tengeralattjáróban egy zárt ajtó választott el a kiszabadítandó rabtól, hősünknek mégis sikerült a legapróbb szögig véleményt mondania a kajütről, ráadásul ahányszor rákattintottam a rabra, annyiszor 50 ponttal nőtt a tapasztalati pontjaim száma. Lehet, hogy ez egy rejtett cheat?! Humoros szöveget átfordítani a vers után talán a legnehezebb feladat, különösen, ha a honosítók nem összefüggő szövegként kapták meg az anyagot. Igazi profi, aki egy író stílusát is át tudja venni! Le a kalappal a honosítók előtt, látszik az igyekezet és az a minimális számú nyelvtani hiba egy ilyen terjedelmű szövegnél elnézhető. Emlékezzünk meg név szerint is a fordítóról: Péterfi Andrásé az érdem.

A játék igazi ereje a humorában rejtőzik, aminek színvonala sajna néhol szélsőségesen imbolyog a Monty Pythonra emlékeztető helyzetkomikum, és az arcpirítóan gyenge óvodás humor között, de zömében igaz rá a régi Asterix-idézet: „Well, valósággal megmosolyogtató". Összegezve: Forradalmit nem hoz a játék, de a műfaj szerelmeseinek kellemes órákat fog okozni fordulatos történetével és idióta szereplőivel. Tehát akkor kacagtam vagy sírtam? Na jó, egy kicsit felfelé görbült a szám...

Beton



Még itt sem reménykedhetünk, hogy ennél mélyebbre már nem süllyedünk

grafika	17/25
zene	11/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	10/15

71%

összhatás	43/5

\+
- egyedi történet
- alacsony gépigény, magyarított játék
- leon a teve

–
- a humor néha nagyon fárasztó
- néhol erőltetett játékmenet
- a kitakarás nem a legprofibb

Monkey Island 4	82%
Grom	51%
Runaway	87%

Minimum gépigény: P2 600 Mhz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 2 GB HDD

Vicces cím, hervasztó játék

Gooka

fejlesztő centauri productions **kiadó** cenega **web** centauriproduction.cz/gooka

A prágai Centauri Productions a Gookával lép be a nemzetközi játékpiacra. Fennállásuk eddigi tíz évében a csapat kizárólag cseh nyelven megjelent kaland- és ügyességi játékokat készített.

A kilencvenes években fénykorukat élt kalandjátékok napjainkban ritkák, mint a fehér holló – a kategória rajongói örülhetnek, ha egy évben egyszer-kétszer megörvendeztetik őket a játékfejlesztő cégek. Az idén márciusban megjelent Syberia 2 után a kalandjátékok szerelmeseinek nem kellett sokat várniuk a következő megmérettetésig, hiszen a Cenega színeiben induló, RPG elemekkel büszkélkedhető Gooka is az ő kegyeikre pályázik.

Fantáziátlan Fantasy

A Gooka bizalomgerjesztőnek semmiképpen sem nevezhető, saját motorral készített nyitó animációja alatt már éreztük, hogy nem e program láttán lötte le a LucasArts a Sam and Max második részét – de az, hogy a játékba lépve elénk táruló világ láttán szerkesztőségünk összes tagja hangos hahotázásba kezd, a telepítés során egyikünk fejében sem fordult meg. A kaland és RPG elemek ügyetlen ötvözetéből felépülő játék ugyanis nemcsak fantáziátlan, de meglehetősen csúnyácska is. A karakterek arcai fotókról lettek scannelve, majd ráfeszitve az aránylag kevés poligonból álló szereplőre, akik így roppant idétlenül festenek: nem hogy a 2004-es, de még a 2000-ben támasztott elvárásoknak sem felelnének meg. A poligonvilágot előre beállított kameranézetekből szemléljük, így sajnos gyakran előfordul, hogy a hirtelen kameraváltások során elvesztjük a kontrollt és visszatérünk az elhagyni készült helyszínre.

Mindez persze nem lenne akkora baj, ha a játék világa, harcrendszere és fejtörői lebilincselő játékélményt ígérnének. Erről azonban szó sincs, bár a történet szépen bontakozik ki előttünk, sőt, a fejtörők száma és minősége is átcsúszik a léc felett. Ám mindezt agyoncsapja a Final Fantasy sorozat borzasztóan gyenge replikájaként összedobott, körökre osztott harcrendszer. A Gooka végigjátszása során ugyanis nem csak a Monkey Island sorozat mintájára felépített történettel és puzzle rendszerrel (hősünk minden megvizsgálható tárgyra ránéz), hanem a japán RPG-legendából visszaköszönő, de végtelenül leegyszerűsített harcrendszerrel is meg kell birkóznunk. Az elénk toppanó, baltával faragott idegen lények támadási körét átvészelve lehetőségünk van ütésre, elementális varázslatra, és lelki felkészülésre is – így a csaták végkimenetele nem az ügyességünkön, hanem kizárólag a taktikai érzékünkön múlik majd. A gyenge koppintás ellenére ez volt a játék egyetlen része amibe, ha csak rövid időre, de képesek voltunk belefeledkezni.

> Végre néhány megmenthető hölgy!

> Gooka a Mátrixban?!

A játék történetét a hires (?) sci-fi író, Richard D. Evans (eredeti nevén Risa Vlado – úgy tűnik, a cseheknél is divat az angolos írói álnév) regényei ihlették, és hősük, a címszereplő Gooka eltűnt felesége és gyermeke után nyomoz benne. Ha nem akarunk csalódni, ne várjunk tolkieni mélységeket, mindenesetre kalandjaink során kalózokkal, primitív törzsekkel, és rettentő sárkányokkal hoz majd össze jó sorsunk (utóbbit tényleg nem lehet kibírni röhögés nélkül...).

Konklúzió

A Gooka az első képek, videók és a honlapján található feature listája alapján ígéretes játéknak tűnt és bár tudtuk, hogy nem ez fogja kihúzni a kátyúból a megfeneklett Cenega-szekeret, mégis reménykedtünk, hogy ha másra nem, de pár órás önfeledt kikapcsolódásra elég erőt találunk majd a játékban. Az elkeseritően elnagyolt grafika, a borzalmas kamerakezelés, és a gyermekbetegségekben szenvedő játékmenet azonban gyorsan elvette a kedvünket az egésztől, s bár a játék elejétől a végéig könnyesre kacagtuk magunkat, biztosak vagyunk benne, hogy nem ez volt a fejlesztők célja...

> Egy kis Gothic utánérzés...

Sasa

grafika	16/25
zene	10/15
játékélmény	20/40
kategórián belül	7/15

46%

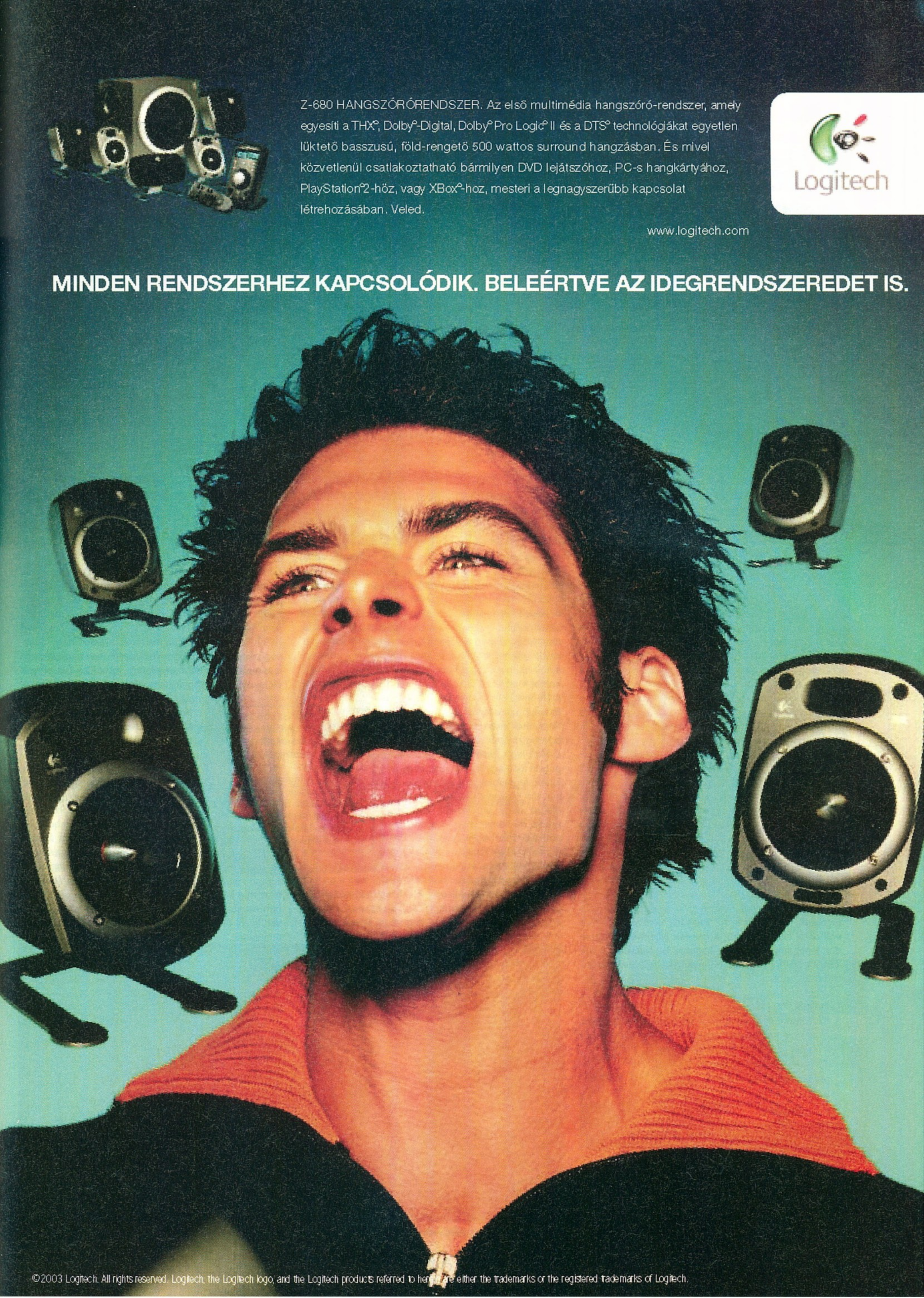
összhatás 2/5

\+ - a puzzle elemek némelyike egész jól sikerült
-Legalább nem vírust irtak a fejlesztők...

– - Gyenge grafika és hangok,
- Halvány harcrendszer és animáció

Gothic 2	88%
Final Fantasy 7	93%
Grandia 2	77%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 800 MB HDD


Z-680 HANGSZÓRÓRENDSZER. Az első multimédia hangszóró-rendszer, amely egyesíti a THX®, Dolby®-Digital, Dolby® Pro Logic® II és a DTS® technológiákat egyetlen lüktető basszusú, föld-rengető 500 wattos surround hangzásban. És mivel közvetlenül csatlakoztatható bármilyen DVD lejátszóhoz, PC-s hangkártyához, PlayStation®2-höz, vagy XBox®-hoz, mesteri a legnagyszerűbb kapcsolat létrehozásában. Veled.
www.logitech.com
Logitech
MINDEN RENDSZERHEZ KAPCSOLÓDIK. BELEÉRTVE AZ IDEGRENDSZEREDET IS.
©2003 Logitech. All rights reserved. Logitech, the Logitech logo, and the Logitech products referred to herein are either the trademarks or the registered trademarks of Logitech.

A győzelem a fontos, nem a részvétel

Mashed

fejlesztő supersonic **kiadó** empire interactive **web** www.supersonic-software.com

A hihetetlenül gyenge honlappal rendelkező angol csapat legismertebb munkája az 1994-ben megjelent Micro Machines 2 – ezen kívül fennállásuk 14 éve alatt csak néhány gyenge villanásra futotta erejükből.

Pontosan négy héttel ezelőtt (tudjátok, egy ideje már nem havonta, hanem minden negyedik pénteken jelenünk meg) úgy zártam a Schumacher gokartos írásomat, hogy még egyszer ilyen kaliberű játékkal nem vagyok hajlandó foglalkozni, mert nem ér annyit az egészségem; hát hiányzik nekem egy infarktus!? Hirtelen dühöm azóta persze elszállt, bár azt nem mondhatom, hogy a Mashedért repesve siettem a szerkesztőségbe, hiszen emlékeztem az előzetesen kiadott képanyagra (brrr...), a kiadó Ford Racingjére, Total Immersion Racingjére és egyéb, emberiség elleni bűntetteire, no meg a szinte ismeretlen fejlesztő gárda is kétségeket ébresztett bennem. Talán nem véletlen, hogy a játékot tartalmazó CD-t Hancu is félve adta át...

Otthon felkészültem a legrosszabbra, ami nálam azt jelenti, hogy irdatlan mennyiségű édességet halmoztam fel, és már előre sajnáltam magam, hogy megint milyen kinszenvedés vár majd rám, tudva azt, hogy a nyári uborkaszezon miatt két oldalt kell megtöltenem. A szokásos grafikai beállítások elvégzése nem tartott sokáig, mivel a mai gépek között tulajdonképpen nem találunk olyat, amin szaggatna, így tehát minden mehetett maximumra. Az irányítás belövésekor már volt némi hiányérzetem: a gáz-fék billentyűket szabadon lehet változtatni, de a kanyarodás kizárólag a nyilakkal engedélyezett, a jól bevált vessző-pont párosítást mellőznöm kellett.

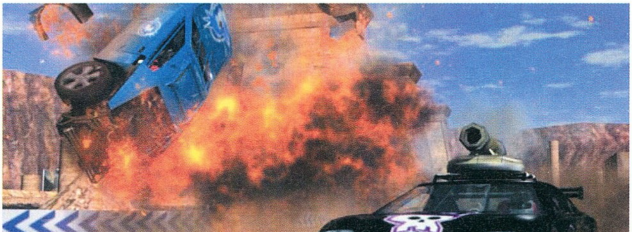
Üsd-vágd!

A szöszmötölés után egyből bajnokságot indítottam, igaz, nem is volt túl sok választásom, mert kezdéskor ezen kívül csak a gyors verseny jöhet számításba az elérhető pályákon, magyarul az elsőn és egyetlenen.

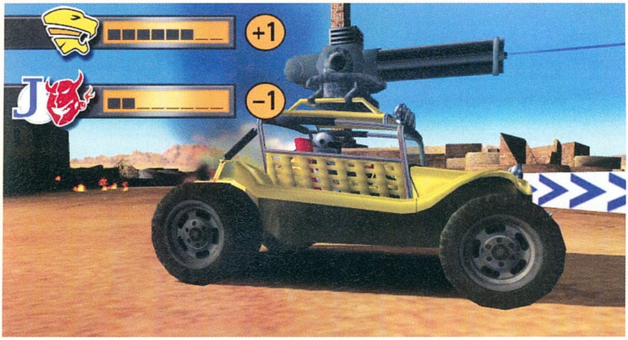
A játék felépítése végtelenül egyszerű: 13 pályát kell szép sorban megszerezni oly módon, hogy a meghatározott feladatot teljesítjük. Mivel a játék autóverseny, a feladat minden esetben elsőnek lenni, a lényeg inkább a hogyanon van. Először egy ellenfelünk van, 4-4 ponttal indulunk, és cél a 8 egység megszerzése. Ehhez riválisunkat egy önmagába visszatérő pályán kell legyőznünk úgy, hogy a lehető legtávolabb elhúzunk tőle. A kamera mozgása eléggé szokatlan, elsőre nagy ugrálásnak tűnik az egész, de hamar meg lehet szokni, sőt rájövünk, hogy egészen kiváló. Mindkét autót látjuk, tehát akkor nyerünk, ha mi a képernyő tetején, a másik pedig az alján van. Kritikus helyzetben az alul lévőn megjelenik egy lüktető felkiáltó jel, ami arra figyelmeztet, hogy ideje lenne belehúzni, különben vereség lesz a dolog vége. A nyertes egy pontot kap, a vesztestől egyet levonnak. Nyolc pont összegyűjtése után választhatunk, hogy ugyanezen a pályán továbblépünk az ezüst nehézségre, vagy a megnyert új helyszínre ugrunk. Az ezüst kupában a helyzet annyiban bonyolódik, hogy három ellenfelünket három kör alatt kell megvernünk, amiben nagy segítségünkre lehet a pályán elhelyezett négy segédeszköz is, amelyekkel a többiek életére törhetünk (és persze ők is a miénkre): ágyú, akna, olaj, golyószóró. Az ágyúval előre tudunk bombát lőni, de a többi autó rohangálása miatt nehéz kiszámítani az elsütés ideális pillanatát. Az aknákat a talajra rakhatjuk le, és pár másodperc elteltével élesednek. Ha rámegy valaki, felrobban, és mire visszakecmereg négy kerékre, a többiek már messze járnak. Ezt a hátrányt három körös versenynél jó tempóval még be lehet hozni, de a sima elhúzós feladat esetén általában biztos vereséghez vezet. Az olajat a pályára engedhetjük, és az autók úgy fognak csúszkálni, mint a jégpályán, öröm nézni. A négy (a későbbiekben megszerezhető bónuszokkal együtt kilenc) fegyver közül a golyószóró használata a leghatékonyabb

> **?** Szabályok nélküli autóversenyről nehéz úgy beszélni, hogy a Carmageddon ne jusson eszünkbe. A legendás játék újrafeldolgozása már javában készül az SCI berkeiben - amint megtudunk részleteket a játékról, nektek mondjuk el először!

Mondd, te kit választanál?



Kirobbanó sikert arattunk (remélem, volt casco-ja szegénynek...)


Az a bazi nagy ágyú aligha szerepel a szériafelszerelések között

Ideális az időjárás a versenyre...

likvidálási módszer. Igaz, hogy csak akkor hasznos, ha nem mi vagyunk az elsők, de a másik hátsójába durrantva letéríthetjük az útról, és ha kitartóak vagyunk, véglegesen is kiiktathatjuk a forgalomból.

Az eszközök különböző színnel vannak jelölve, ezért már messziről látjuk, érdemes-e felvennünk vagy sem. Az is segítség, hogy könnyebb fokozatokon mindig ugyanott találjuk őket, egy idő után már látatlanban tudni fogjuk, hogy a kanyar után milyen tárgyat szedhetünk fel. A komolyabb feladatoknál viszont véletlenszerűen helyezkednek el, ezzel is újabb csavart adva a dolgoknak.

> "Meglepően szórakoztató és élvezetes kis játék - nagyon jól jött az utóbbi idők autósjáték-csalódásai után"

Meglepő és mulatságos

A programozók a játék tervezése során ötlettablettát szedhettek, mert még korántsem ért véget a bonyolítások felsorolása. Előfordul, hogy két ellenfél szövetkezik egymással, és kettejükkel kell felvennünk a küzdelmet: ha az egyik a szakadékban végzi, vagy lemaradása miatt kiesik a versenyből, még mindig ott a másik, aki szintén a vesztünket akarja. De a legdurvább, amikor hárman alkotnak egy csapatot, és egyszerre esnek nekünk. Ilyenkor aztán van minden, a kiszorítástól és a lökdösődéstől kezdve a fegyverek használatáig bezárólag.

Mint említettem, kilenc tárgyat vehetünk fel. Ebből négyet az előbb részleteztem, következzen tehát a maradék öt, amelyeket az egyes pályák megnyerésével lehet választani. A második helyszínen (szakadékokkal teletűzdelt terület, buggykkal vívhatunk élvezetes csatákat, és ezüst fokozaton itt kapjuk meg a Time Trial üzemmódot) a listába új elemként a rakéta kerül be. Hasonló, mint az ágyú, csak össze-vissza megy, és abszolút lehetetlen a becsapódás helyét kiszámítani. A következő helyszín havas hegyvidéki út, itt a fénybomba kerül a választható tárgyak közé, ami egy pillanatra elfehéríti a képernyőt, riadalmat keltve az ellenfelekben... A négyes pálya a tengerparton helyezkedik el, ahol szakadó esőben kell vezetnünk, itt két új eszközzel is találkozunk. Mindkettő lángszóró, csak az egyik hátrafelé, a másik oldalirányban perzsel. Az ötös helyszín egy autópálya (rendes forgalommal, ez az egyik kedvencem!), itt jól nevelt úri fiúkhoz méltó módon benzines hordókat dobálhatunk a másik elé. Persze minden esetben a többi tárgyból is van választék, 4-5 darab szokott a készletben szerepelni, szóval a változatosságra nem lehet panasz. Mint ahogy az eltérő utakra sem, mert az aszfaltos pályák tapadása nagyban különbözik az esős, netán havas viszonyoktól, hogy a hetedik feladatot ne is említsem, ahol jégen kell autózni, és olyan profin van megalkotva az egész, hogy egynémely szimulátornak mondott játék bizony elbújhatna mellette (a titok nyitja egyébként az, hogy nagyon le kell lassítani, és a lehető legkisebb íven, gáz nélkül kanyarodni).

Csak egy maradhat!

Kicsit nagy a kamionsűrűség...

Nagyon

Nem nagyon szokott velem ilyen előfordulni, de a programról szinte nem tudok rosszat mondani! Nagyon jó a felépítése, a feladatok nehézsége arányos azzal a szinttel, ahol tartunk, a változatosság pedig odaszegez a monitor elé. Amikor először megláttam az autópályás részt, amíg kitapasztaltam a jégen autózás trükkjeit, vagy amikor az egyik arany nehézségen a szükséges 12 pontot csak hosszas próbálkozás után tudtam megszerezni, mert valahogy mindig megszivattak; remekül szórakoztam – és ez csak néhány a nagyon sok ötletből! A hangok terén van kis elmaradás, ugyanis a következő küldetésre lépve mindig eltűnik az autók motorzaja. Ám erre is van megoldás: lépjél ki a versenyből, töltsd vissza a bajnokságot, és folytasd, ahol abbahagytad, egy csapásra megjavul az autók hangja. Ne felejtsd el az autosave-et aktiválni, mert alaphelyzetben ki van kapcsolva.

Kellemesen csalódtam a Mashedben, eleinte nem hittem, hogy ilyen jól fogok szórakozni vele. Nemhogy kinszenvedés nem volt, de élveztem a játékot, mindig csak még egy, csak még egy, és még egy feladatot akartam teljesíteni. Észre sem vettem, és órák teltek el. A felhalmozott csokikészletből pedig csupán egy-két kocka hiányzott a tesztelés végén – ez mindennél többet elmond...

Tasnádi Zoltán

Ígéret, nem bizonyíték!

Két évvel ezelőtt beszámoltunk róla, hogy a magyar illetőségű Clever's játékfejlesztő cég (szerintem elég, ha annyit mondok, hogy ők készítették a legendás Screamer 4x4-et) a Steel of Haste nevű programon munkálkodik. Ez a játék bizonyos részleteiben nagyon hasonlított a Mashedre: a fő hangsúly a száguldozáson volt, kitalált járgányokkal versenyezhettünk, és az első hely megszerzésében különféle fegyverek is a segítségünkre voltak. Anno még a fejlesztő srácokhoz is ellátogattunk, és kipróbáltuk a félkész verziót, ami már akkor igen meggyőzőnek tűnt. Amikor azonban a Terminator 3 című játék fejlesztési jogát elnyerték, a Steel of Haste a fiókba került, és félő, hogy már ott is marad...

grafika	21/25
zene	08/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	14/15

85%

összhatás 4/5

\+ - tökéletesen belőtt nehézség
\- változatos
\- hosszú játékidő

– - hangproblémák
\- siralmas multiplayer

Micro Machines 2 78%
Stunt GP 75%
Trackmania 70%

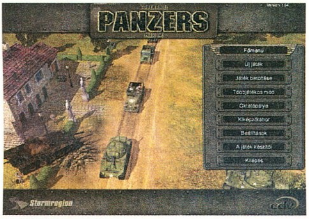
Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 500 MB HDD

Tankra, magyar!

Codename Panzers magyarul

fejlesztő stormregion **kiadó** CDV **web** www.panzers.de

Két hónappal ezelőtt, a világon elsőként volt szerencsénk tesztelni az év egyik legjobban várt magyar fejlesztésű játékát, a Codename: Panzerst. Az azóta eltelt idő alatt sok minden történt a Panzers körül. Németországban is megjelentek az első kritikák, melyek mindegyike az egekig magasztalta a Stormregion játékát (pedig őket nem lehet elfogultsággal vádolni...). A Computer Bild Spiele történetének legmagasabb értékelésével illette, míg a PC Games magazin a valós idejű stratégiai játékok legjobbjává választotta! Magyar fejlesztés ellenére hazánkban csak a német megjelenést követően került a polcokra a játék – elkeseredésre azonban semmi ok, hiszen a csapat előző munkáihoz hasonlóan magyar szinkronnal, és felirattal vásárolható meg a Panzers!



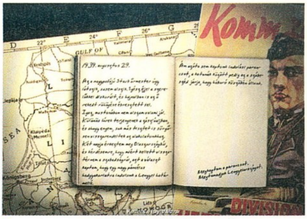
A főmenü...

...az eligazítás...

Kivételes játékhoz jó szinkron

Honosított játékok esetében eddig egy-két kivételtől eltekintve (S.W.I.N.E., Knightshift) sokakat zavart a magyar szinkron. A félprofi színészekkel felvett párbeszédek lelketlenek, a (félre)fordítási bakik zavaróak, míg a nem megfelelően korrektúrázott feliratok bosszantóak voltak az igényesebb játékosok számára. Mindettől függetlenül mindig örömmel vettük a kiadók honosítási kísérleteit, mivel ez a magyar játékpiac dinamikus fejlődésének egyik legfontosabb tényezője. A Stormregion előző, példaértékű S.W.I.N.E. magyarítása után ugyanolyan sokszínű, érdekes és alapos munkát vártunk – amit néhány apró figyelmetlenség ellenére meg is kaptunk. A küldetéseket felvezető narrátor kitűnő munkát végez, a gyönyörűen megrajzolt átvezető képeken kiválóan megfogalmazott, letisztázott, stilisztikai szempontból megkérdőjelezhetetlen magyar nyelvű szövegekkel találkozhatunk. Ugyanez az alaposság jellemzi a játék közben felbukkanó magyar fordításokat is (sajnos a Ground Control 2 magyarítása éppen ezen a ponton vérzik el). Egyértelműen látszik, hogy a készítők maguk írták azokat, így félrefordításnak, és a játékkategóriától idegen szavakkal nyomokban sem találkozunk (muszáj megemlítenünk egy vicces ellenpéldát: a napokban láttuk egy magyarított konzolos játék dobozán a race (faj) szót a hozzáértés hiányában „verseny"-re fordítani).

A feliratokkal tehát minden rendben, a szinkronhangokkal azonban nem voltunk száz százalékosan megelégedve. A profi szinkronstúdióban felvett párbeszédeknél a színészek nem igazán élték át a világháború hangulatát, így néha a legizgalmasabb jeleneteket is ugyanolyan hangsúlyozással adták elő, mint az eligazítás jóval nyugodtabb perceit. A szinkronhangok itt-ott fellelhető hibái ellenére a készítők minden apróságra odafigyeltek. Az angol és német verzióban megtalálható kiváló háttérhangok sosem tűnnek el, a rádión folytatott párbeszédek ugyanolyan hangulatot árasztanak, mint a külföldi verziók.



...és a napló is tökéletes!

Jó, de nem a legjobb

A Codename: Panzers honosítása jóra sikeredett, és a fent említett hibák ellenére minden idők legjobb magyarításai közé tartozik. Látszik, hogy a Stormregion-srácok mindent elkövettek a siker érdekében, és hogy a hibák nem nekik, hanem a színészstábnak köszönhetők. Mindenkinek bátran ajánlhatom a srácok legújabb, egyben a magyar játékfejlesztés történetének legjobb munkáját. A stílus szerelmesei, ha tehetik, vegyék meg, hogy itthon is a német verzióhoz hasonló (négy nap alatt 25 ezer példányt vásároltak a német rajongók!) sikereket elérve bizonyítsuk a magyar játékpiac létjogosultságát. A cikk végén szereplő százalékos értékelés megegyezik a két hónappal ezelőtt közölt teszt értékeivel, eltérések csak a pro és a kontra részben tapasztalhatók, melyek ezúttal a honosításra vonatkoznak.

Sasa

grafika	24/25
zene	12/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15

91%

összhatás 4/5

\+ - hozzáértésről árulkodó, igényes magyar szövegek
\+ - teljes körű magyarítás

– - a szinkronszínészek néha nem élik bele magukat a szerepbe

S.W.I.N.E. 85%
Afrika Korps 82%
Soldiers 91%

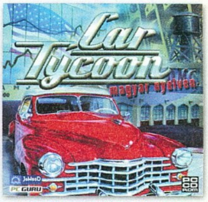
Minimum gépigény: P3 1 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2.5 GB HDD

Itt az ideje feltölteni a PC GURU készletedet, hogy az összes PC GURU veled legyen! Te se maradj le róla!

2003/8 KITTY HAWK

2003/9 AQUANOX

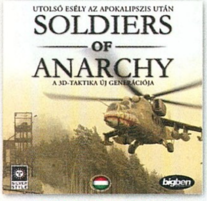
2003/10 PORT ROYALE



2003/11 CAR TYCOON

2003/12 ETHERLORDS

2004/1 ARX FATALIS, DEFENDER OF THE CROWN

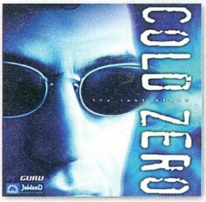


2004/2 SOLDIERS OF ANARCHY

2004/3 FAR WEST

2004/4 CULTURES 2

2004/5 GORKY ZERO, BEYOND HONOR



2004/6 COLD ZERO, THE LAST STAND

2004/7 FOOTBALL GENERATION

Így rendelhetsz:

✉ Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre:
PC GURU 1300 Budapest 3, Pf. 362.
☎ Telefonon: hívd a 06 1 888 3421, 06 1 888 3422 vagy a 06 1 888 3423-as telefonszámok bármelyikét
Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a 06 1 888 3499-es számra
@ E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre!

Teljes verziós játék minden PC GURU-hoz!

Megrendelőszelvény

✓ Igen, utánvéttel megrendelem a megjelölt lapszámokat! Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák!

☐ 2003/8 - 1696 Ft	☐ 2003/11 - 1696 Ft	☐ 2004/2 - 1796 Ft	☐ 2004/5 - 1796 Ft
☐ 2003/9 - 1696 Ft	☐ 2003/12 - 1796 Ft	☐ 2004/3 - 1796 Ft	☐ 2004/6 - 1796 Ft
☐ 2003/10 - 1696 Ft	☐ 2004/1 - 1796 Ft	☐ 2004/4 - 1796 Ft	☐ 2004/7 - 1796 Ft

Név:...

Postázási cím:...

Számlázási név:...

Számlázási cím:..

E-mail cím:...Telefonszám:...

Születési dátum:...Foglalkozás:...

Kód: GURU0408R

Megyünk lopni, megyünk lopni...

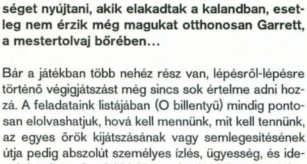
Thief Deadly Shadows kalauz

Előző számunkban mutattuk be a lopakodós játékok műfaját életre hívó sorozat legújabb részét, a Deadly Shadowst. Az elkövetkező oldalakon azoknak próbálunk segítséget nyújtani, akik elakadtak a kalandban, esetleg nem érzik még magukat otthonosan Garrett, a mestertolvaj bőrében...

Bár a játékban több nehéz rész van, lépésről-lépésre történő végigjátszást még sincs sok értelme adni hozzá. A feladataink listájában (O billentyű) mindig pontosan elolvashatjuk, hová kell mennünk, mit kell tennünk, az egyes őrök kijátszásának vagy semlegesítésének útja pedig abszolút személyes ízlés, ügyesség, és idegek kérdése. Az alábbiakban a játék vázlatos végigjátszását találhatjátok, részletesen csak azokra a részekre kitérve, amelyeknél a megoldás nincs a feladataink között leírva, vagy valami más miatt elakadásgyanúsak. Utána tanácsok és tippek következnek a városban található boltokkal és a fegyvereinkkel kapcsolatban. A legáltalánosabb tanács: olvassunk el minden könyvet és jegyzetet, amit találunk, tegyünk el minden értéktárgyat, amit érünk, törjünk fel minden ládát, és küldetések előtt mindig vásároljunk be alaposan a boltokban.

A vérvonal vége

Két úton is bejuthatunk a kastélyba: a főkapun a két őr elhallgattatása után, vagy a kaputól nyugatra, a ládáknál a nyitott ablakon (utóbbi ajánlott). Raboljunk össze mindent, amit érünk, – ott, ahol a gyógyitalt találtuk, olvassuk el a jegyzetet, és kiderül, hol tartja a lord az opált, amiért jöttünk: az alagsorban egy csapórács mögött. A szakács szobájában (ez már a töltögetés utáni részen van) az is kiderül, hogy a rácsot a lord szobájában levő titkos kapcsolóval lehet felemelni. Nosza, menjünk oda: a kapcsoló a szoba falán levő egyik fáklya (amelyik nem ég). Ha aktiváltuk, mehetünk is az alagsorba az opálért, majd haza (ott mehetünk ki a városba, ahol kezdtük a pályát).



Garrettet megint csőbe húzzák...

Speciális értéktárgyak:

Festmény: A kastély elülső részén menjünk fel az emeletre, a délnyugati sarokba. Törjük fel a zárat, toljuk el a ládát, kússzunk át a lyukon: egy erkélyre jutunk, ahonnan már elérjük a hallban levő festményt.
Aranyozott sisak: A kastély belső részében (Inner Quarter), Lady Elizabeth szobájában, a ládában van.
Rutherford medálja: Lord Ember szobájában a kandalló fölött leljük.

A városban kövessük az Objectives képernyő utasításait: menjünk el Heartless Perryhez, hallgassuk ki a szökőkútnál Lady Elizabeth és a gorillái beszélgetését, aztán menjünk Stonemarketbe Berthához, végül találkozzunk a Keeperekkel a Terces Courtyardban. Két küldetést kapunk tőlük, amiket tetszőleges sorrendben vihetünk végig: Szent Edgar temploma, és a Pagan csatornarendszer kifosztását.

A Pagan szentély

South Quarter kútjában ereszkedhetünk le a Pagan szekta szentélyébe. Sok gondunk nem lehet a pályán: minden helyszínt járjunk végig, minden feljegyzést olvassunk el (a nagy szörnyeket egy tüzes nyilvessző elintézi). Az egyetlen érzékeny pont a küldetés vége, ahol egy rituálét kell elvégeznünk, hogy megkaparintsuk a mumifikált kezet, amiért jöttünk. Az oltár ábrákkal megjelölt részeibe lőjünk bele egy mohás és egy vizes nyilvesszőt, középre pedig tegyünk egy hullát (mivel vérre van szükségünk, eszméletlen test nem lesz jó).

Speciális értéktárgyak:

Antik szobor: Egy szobában van magasan a Hammerfool Factoryban. Másszunk fel a lépcsőn a gyakorlóteremben (a délnyugati sarokban), aztán át a tetőgerendákon, és be a falon levő lyukon át.
Ékköves fésű: A sámán szobájában találjuk a délnyugati sarokban az ágy felett.
Bronz bogár: A „Sleepsie"-ben a ládában keresgéljünk.

> !
> Ha elkapnak a városi őrök, nincs vége a játéknak, csak elveszik a tárgyainkat, és börtönbe kerülünk - de egy olyan tolvaj, mint Garrett, innen is meg tud szökni...

Szent Edgar éjszakája

Mielőtt bemennénk, a templom előtt ögyelgő fickótól lopjuk el a templom térképét, sokat segít. Két úton juthatunk be a templomba: ha a strázsáló őrt leütjük, a tőle elvett kulccsal bemehetünk a főbejáraton, de a ládákon és csöveken felmászva az erkélyen keresztül is beljebb kerülhetünk. A kehely meglovasításához a főpap szent szimbólumára és egy spéci szerszámra lesz szükségünk. Előbbit a főpap szobájából hozhatjuk el (ha az emelet délkeleti sarkában a harang kötelét meghúzzuk, könnyebben jutunk be ide), utóbbi kicsit macerásabb lesz. Először vegyünk magunkhoz némi megmunkálatlan anyagot (Unstamped Gear) a gyár (Factory) raktárában (Storage Aera), majd ezt használjuk az egyik nagy gépen (Stamping Machine felirattal). Ha megvan mindkét tárgy, menjünk az ereklyetároló helységbe (Reliquary), használjuk őket, vegyük magunkhoz a kelyhet, és mehetünk is haza.

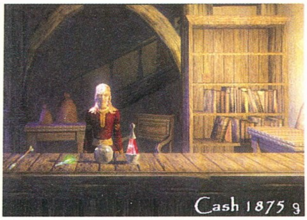
Speciális értéktárgyak:

Kódex: Az emeleten találjuk, a nyugati kápolnában.
Díszes korbács: A főpap szobájában van, a ládában.
Szent Edgar képmása: A barakk hálószobájában egy ládában rejtőzik.

Ha megvan a két ereklye, találkozzunk Artemusszal a Terces Courtyardban, majd menjünk a Keeperek könyvtárába. Beszéljünk mindenkivel, olvassunk el mindent (és álljunk ellen a kísértésnek, hogy eltegyünk ezt-azt): két újabb küldetést kapunk, amiket ismét tetszőleges sorrendben végezhetünk el.

Az elsüllyedt fellegvár

Mielőtt a dokkoknál a csatornák környékén elkezdenénk keresgélni a lejáratot, bevásárlás közben ugorjunk el Stonemarket Properbe, és a délnyugati sarok-



A kedvenc boltunk!

Na de Garrett, könyvtárban lopni?

ban szabadítsuk ki a bebörtönzött lényt (Kurshoknak hívják, és ezen a pályán lesz még elég bajunk a fajtájával): a cellájában megtalálhatjuk a Fellegvár térképét.

A pálya elég lineáris, csak a végén ütközhetünk problémába: a korona, amit el kell lopni, elérhetetlen magasságban van. Elvileg a földről felugrás közben is megkaparinthatjuk, de egyszerűbb felmenni a galériára, körbeszaladni, majd csillárról csillárra ugorva a trón fölé kerülni, és ráugrani.

Speciális értéktárgyak:

Pagan harci kürt: A fellegvár külső részében (Outer Citaldel) egy átjáróban, északra attól a helytől, ahol a patkányemberrel harcoltak a helyiek, egy kis kriptát találunk, itt van a kürt.

Gyémánt: Még mindig a külső fellegvárban, a színházban, a két beszélgető Pagan mögött a falról vehetjük el.

Faliszőnyeg: Menjünk a trónteremtől délnyugatra, aztán északnyugatra, fel a trónterem emeletére. Itt a délnyugati sarokban szedhetjük le a falról (nem csillog, mint a többi értéktárgy).

Moira özvegyének kastélya

A küldetés az elhagyatott Absymal Gale hajón kezdődik, ide a dokkokból juthatunk el egy csónak elkötésével (előtte zajkeltő nyilvesszővel tereljük el a környék őreinek figyelmét). A hajón nem lesz túl bonyolult dolgunk: igyekezzünk mindig lefelé, kerüljük el a zombikat (a látszólag döglött fekvőkhöz se menjünk közel, ha nem akarunk infarktust kapni), szedegessük össze a szenteltvizes flaskákat, de ne pazaroljuk a zombikra, inkább bújjunk el előlük. A hajó legmélyén megtaláljuk a hajónaplót, ami elvezet a küldetés második helyszínére: a néhai kapitány kastélyába.

Ha van mászókesztyűnk, bemehetünk az erkélyen keresztül is, egyébként el kell intéznünk a főkapu előtti őröket. Osonjunk fel az özvegyhez a toronyszobába, és hallgassuk ki a sirámait, aztán keressük meg a gramofont, és hallgassuk meg az üzenetet, amit Moira hagyott az asszonynak. Menjünk a dolgozószobába, ahol az íróasztal alatt megtaláljuk a titkos kapcsolót, amit az üzenet említett – nyomjuk meg, és siessünk az északi galériába (egy üveges ajtó mögött van), ahol, ha minden jól megy, még éppen be tudunk slisszolni a titkos ajtón. Vegyük fel a könyvet (esetleg az özvegy összespórolt pénzét is), és mehetünk is haza!

Speciális értéktárgyak:

Szerencsepénz: A kastély külső részében (Overlook Grounds), a földszinti rész délnyugati sarkában az ebédlőasztalon találjuk.

Teleszkóp: A kastély belső részében (Overlook Proper), a rotunda földszinti részén van egy asztalon.

Az özvegy tükre: Az Overlook Properben, a hálószobával szomszédos fürdőszobában vehetjük fel.

Gyilkos idő

Bármilyen sorrendben is végeztünk az előző küldetésekkel, a Keeperek könyvtárába kell mennünk a folytatáshoz. Míg szektás barátaink tehetetlenkednek, Garrett magánakcióba kezd: színhely az óratorony! Másszunk fel a toronnyal szemben levő ház falán, majd át az utca felett a csövön, és már benn is vagyunk (ha még nincs mászókesztyűnk, a küldetés előtt feltétlenül vegyünk, anélkül nem tudunk bejutni). Igyekezzünk mindig lefelé! Az ingás szoba alatt találjuk az óraszerkezet terveit, amit a torony legalján használhatunk fel: három kart kell meghúznunk, először a Coal Dispenser és a Steam Release feliratú gépek mellett, végül lenn, a szoba közepén a Halting Mechanism feliratnál.

Speciális értéktárgyak:

Gyémánt fogaskerék: Abban a szobában vehetjük fel, ahol a hatalmas ingák vannak, az északnyugati sarokban (másznunk kell érte).

Debole Atya Nyugalma: Az ingás szoba alatt egy szinttel az asztal alatt van.

Aranyrúd: Az óratorony alsó részében (Lower Clocktower), két szinttel azalatt, ahol bejöttünk a pályára, a délkeleti sarokban.

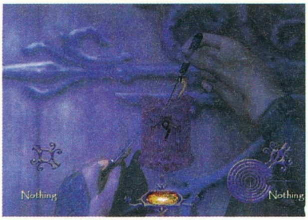
Testvérek és árulók

Ahogy visszamegyünk a könyvtárba, a nyakunkba szakad az áldás: a Keeperek orgyilkosokat küldenek a nyakunkba, akik válogatás nélkül ölik a városlakókat, az őröket, és persze minket is, ha meglátnak. Az utcán dúló háború közepette próbáljunk elevickélni az óvárosban található orgazdához, olvassuk el a cetlit a hulla mellett, aztán menjünk haza, majd az óvárosi temetőbe (a Black Alleyn keresztül rövidebb az út!). A renegát szektásokkal való találkozás után menjünk vissza a könyvtárhoz. A szokásos rúnás ajtó nem működik, fölötte az ablakon tudunk bejutni. Menjünk a legfelső emeletre, Orland szobájába, és a titkos ajtón átjutunk a Keeper főhadiszállásra.

Hallgassuk ki a Keeperek tanácsát, aztán keressük meg Artemus szobáját, olvassuk el a naplóját, és vegyük ki a gyűrűjét a ládából. A gyűrűvel már be tudunk menni Orland szobájába. A falon levő rúnát (ez blokkolja az átjárót a könyvtár alsó részébe) pusztítsuk el egy tűznyillal (ha nincs, elvihetjük és beledobhatjuk a legközelebbi tűzhelybe). Most már átmehetünk a könyvtár eddig fel nem derített részébe, itt keressük meg Caduca szobáját. Csodáljuk meg a kővé változtatott szerencsétlent, és olvassuk el a szobornál hagyott üzenetet. Menjünk a szobrok termébe (Hall of Statues), majd a mozi után óvatosan, az életre kelt

ATI-bajok

ATI videokártyákon gyakori tünet, hogy a játék textúrái villognak, a fényforrások pedig nem látszanak. A ludas az esetek túlnyomó többségében a 4.5-ös Catalyst meghajtóprogram. A játék a 4.4-es driverrel lett letesztelve, ha ezt telepítjük, jó eséllyel megoldódnak a gondok. Mivel a játék a túlhajtott processzorokra érzékeny Unreal engine-t használja, fura fagyásokra és anomáliákra gyógyírt jelenthet, ha visszaállítjuk a proci eredeti sebességét.



A zárfeltörés művészete

Vele inkább ne kötözködjünk...

szobrokat kikerülve (ha minden kötél szakad, két tűznyíl vagy egy akna kell nekik, hogy szétessenek) pucoljunk el a helyszínről a létrán. Nem hátrány, ha még a mozi előtt elővigyázatosan kilövöldözzük a fáklyákat a menekülési útvonalunkon...

Speciális értéktárgyak:

Arany mérleg: A könyvtárban (Elder Library), a déli fal tetején van, fel kell másznunk érte.
Imbris Analect 1: Az ebédlőben (Dining Room), az egyik asztalon van.
Imbris Analect 2: A könyvtárban a délebbre levő asztalról vehetjük fel (ha a tanácsteremben a Keeperek úgy döntenek a gyűlésen, hogy nem biztonságos – hallgassuk ki a tárgyalást –, a másolók termében (Scribe Room) találjuk az emelvényen).

A bölcső kirablása

Megnyílt előttünk a város utolsó kerülete, Auldale is; ahogy lejöttünk a tetőről, vegyük arra az irányt (továbbra is vigyázva, mert mindenki ránk vadászik), és a kocsma mellett keressük meg Drept házát, majd másszunk be az ablakon. Drept új küldetést ad: a Shalebridge Cradle-ben kell utánajárnunk titokzatos támadónk kilétének. Ez a hely árvaház volt, aztán elmegyógyintézet, ma pedig kísértetkastély. Készüljünk fel alaposan – inkább idegileg, fegyverre alig lesz szükség...

A bedeszkázott főbejárattól jobbra egy csapóajtón keresztül tudunk bejutni az épületbe. A pálya első részén (a töltögetés előtt) nem lesz egyetlen ellenfél sem – ezt idézzük fel magunkban mindig, ha már nagyon berezeltünk a hátborzongató hangeffektektől. Menjünk fel a padlásszobába (Attic), nézzük meg a festményt, beszéljünk a kislány szellemével, majd vegyük fel a biztosítékot. Menjünk a pincébe, használjuk a biztosítékot a generátoron, vegyük fel a polcról az üvegcsét Lauryl vérével, ezt vigyük az előtérbe (Lobby), és dobjuk bele az egyik hatalmas csőbe. Menjünk át az épület belső részébe (Inner Cradle). Most már lesznek ellenfelek: elképesztően betegesen kinéző őrültek. Kiszámíthatatlanok, fegyverrel nem sokat érünk ellenük (két tűznyíl, vakítóbomba vagy akna rövid időre kiüti őket), sok gyorsmentés és türelem ajánlott... Keressük meg az ötös számú ápolt egykori celláját, benn bontsuk meg a falat (jobb klikk a kéken derengő téglákon), vegyük magunkhoz Lauryl hálóingét, majd vigyük le a hullaházba, és dobjuk a hamvasztó kemencébe. Most vissza kell utaznunk a múltba, hogy megtaláljuk, és elpusztítsuk Lauryl egykori naplóját. A kilenc ápolt cellájában felvehetünk egy-egy tárgyat, amit a megfelelő helyre téve visszakerülünk az időben. Ha ekkor elkapnak az ápolók, nem halunk meg, viszont új tárgyat kell elhasználnunk, hogy újra utazzunk (vagyis a múltban kilenc életünk van). Az egyes tárgyak és rendeltetési helyeik:

1. Viaszmaszk (a sokkterápiás szoba az első számú cella, itt vehetjük fel a székről – a többi tárgyat a sorszámának megfelelő cellában találjuk): a plafonról lógó babánál kell használnunk az elkülönítőben (Seclusion Chamber), ahová lifttel tudunk feljutni.
2. Életlen szerszámok: az ebédlőben (Meal Hall) kell a tányér mellé tennünk.
3. Gyertya: a hullaházban a műtőasztalon a helye.
4. Órásszerszámok: a sokkterápiás szobában a székbe kell tenni.
5. Teleszkóp: a csillagvizsgálóba kell elvinnünk.
6. Urna: a sétára kijelölt terület (Exercise Yard) déli részén kell használni.
7. Madáretető: az Exercise Yard feletti erkélyre kell felvinnünk, ahová létrán mászhatunk fel.
8. Gramofon: a lobotómiás műtőben kell az asztalra helyezni.
9. Gyújtós: a társalgó (Longue) kandallójába kell dobnunk (délre a nyilvántartótól (Hall of Records))

Ha visszakerültünk a múltba, menjünk fel a gyerekszobába (Nursery). Lopózzunk egészen a szoba végéig, jobbra az utolsó előtti ágy alól kapjuk fel Lauryl naplóját, és az emelvényen olvassuk el a feljegyzést a lány haláláról. Vigyük a naplót a hullaházba, és semmisítsük meg a már ismert módon. Most menjünk a lobotómiás műtőbe, vagy a sokkterápiás cellába, és csenjünk el egy szérumot (nagyon gyorsnak kell lenni, hogy ne vegyen észre az ápoló!). Menjünk vissza a padlásszobához, és mossuk fel a vérfoltot a szérummal. Már csak ki kellene jutnunk az épületből! Menjünk le az előtérbe, kövessük a szellemet és... és nem jutottunk ki. Újra vissza kell mennünk a múltba, de most új módszerrel: menjünk le a pincébe, lépjünk be a ketrecbe, és zárjuk magunkra az ajtót. Menjünk fel az ápolók szobájába (Staff Tower), és egy huszáros rohammal vessük ki magunkat az ablakon!

> Mielőtt a játékba belefognátok, mindenképpen telepítsétek a patch-et (DVD mellékletünkön megtalálható), sok kellemetlenségtől óvjátok meg ezzel magatokat.

Kövessük a lány szellemét a Fort Ironwood-i kriptáig (jó hasznát vehetjük a megspórolt szenteltvizünknek az erődben mászkáló zombik ellen), majd a mozi után vegyük utunkat a könyvtár felé.

Speciális értéktárgyak:

Sebészkészlet: Az árvaház belső részében (Inner Cradle), a Lobotomy Theaterben találjuk, az északnyugati sarokban.
Aranyfogak: A hullaházban (Morgue) vehetjük magunkhoz, a déli fal egyik ajtaja mögött.
Borospalack: Az árvaház külső részén (Outer Cradle), az emeleti szint keleti részén, a kincstárnok irodájában (Treasurer's Office) nyissuk ki a páncélszekrényt, és máris a miénk.

Csendélet ólmosbottal

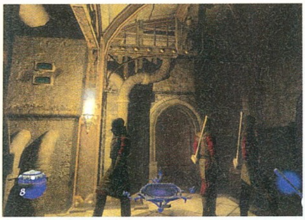
Utolsó feladatunk a valódi formáját megmutatott Gamall megállítása lesz. Keressük meg Auldale-ben a csatorna mellett a szivattyúállomás (Pump Station) bejáratát, és olvassuk el rajta a feliratot. Fussunk el a parkba a Pagan papnő amulettjéért, ami az ajtót nyitja (ha jóban vagyunk velük, odaadja magától, egyébként el kell csennünk a tűz mellől), majd menjünk be vele a szivattyúhoz, eresszük le a vizet, és menjünk le a csatornába, így bejutunk Gamall főhadiszállására. Keressük meg azt a szobát, ahol az egyik könyvespolcnál a szélső könyvet a program külön jelzi kék derengéssel. Mozdítsuk meg a könyvet, menjünk be a titkos ajtón, majd fel az erkélyre. A mozi után a terepasztal mögötti falról vegyük fel a rúnát, így képesek leszünk az ólmosbottal elpusztítani Gamall teremtményeit (ha meglepjük őket, egy csapás után porrá omlanak). Most már nem lesz nehéz begyűjtenünk a Hammeriták kelyhét, és a Paganok kezét, amiket egyszer már elloptunk.

Menjünk a múzeumhoz, és az újabb mozi után a csatornákon keresztül be a múzeumba. Keressük meg a koronát és a szívet, amit elektromos pajzs véd. Jól jegyezzük meg a helyüket, majd a legfelső emelet északnyugati sarkában kapcsoljuk le az áramot, és fussunk vissza felkapni a műtárgyakat (egy menetben nem fog menni a kettő). Menjünk át a Tereso Hallba, tegyük el láb alól a nagy teremben a két őrt, majd menjünk a terem közepére – innentől a Szem hosszadalmas monológokat fog előadni nekünk. Menjünk a legfelső szintre, a kurátor irodájába (Curator's Office), az erkélyen csapjunk rá a kapcsolóra, majd egy szinttel lejjebb menve kapjuk ki a forgó szobor kezéből a Szemet. Menjünk ki a múzeumból, és az újabb mozi után megkapjuk végső feladatunkat: az öt ereklyét kell sorrendben az öt városrész egyes pontjaira eljuttatnunk. Az utcákon teljes a káosz, szektatagok, örök, varázslók és gólemek tépik egymást, ráadásul az öt célpontunk környékén menetrendszerűen megjelenik Gamall is, akivel jobb nem összeakasztani a bajszunkat. Szerelkezzünk fel gyógyitalokkal és villanógránáttal, majd vigyük a varázstárgyakat az Objectives képernyőn felsoroltaknak megfelelő helyekre – ha a Szemet elhelyeztük a szökőkútnál, hátra is dőlhetünk...

Ini-trükkök

Sokakat idegesíthet, hogy Garrett alap mozgása a futás, és külön gombot kell nyomni a normál sebességű (ennek megfelelően kisebb zajjal járó) gyalogláshoz. Nos, némi bűvészkedéssel előállítható ez a rendszer. Nyissuk meg az options.ini file-t a My documents könyvtárban a mentett állásaink alkönyvtárában, majd keressük meg a mozgásunk sebességét leíró sorokat (négy sor, „W=MoveForwardBackward 1.000000" az első, aztán ugyanez az A, S, D gombokra, természetesen az alap billentyűkiosztást feltételezve). Írjuk át az értékeket a felére (0.500000 illetve -0.500000) – ezzel az alapmozgásunkat lelassítottuk gyaloglásra. Most keressük meg a default.ini file-t (a játék könyvtárában a System alkönyvtárban), ott pedig a „WalkMultiplier=0.5" sort, és írjuk át az értéket 1.0-ra. Hősünk ezentúl alapban gyalogol, Shifttel fut.

A default.ini-ben egyébként sok érdekes, buherálnivaló beállítást találunk még, aki csalni akar, a [Difficulty] sor alatt birizgálhatja az ellenfelek sebességét, sebzését, életerejét, látás-hallás élességét és egyebeket.



Csak csendben, csak halkan...

Speciális értéktárgyak:

Monokli: A Porter Hall emeletén, északnyugatra a gramofontól egy ládában van, amin a „Carved Cornelian Oddities" felirat található.
Hamis festmény: A második emeleten, a Tereso Hallban, a déli szobában vehetjük fel (a Taciturn Lady feliratot keressük).
Medál: A Tereso Hall földszintjén, az északnyugati sarokban találunk egy szobrot – lőjünk bele egy sima nyílvesszőt, és...

Fegyverek

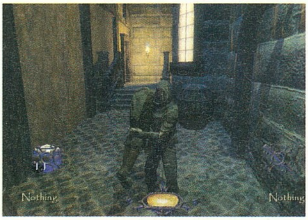
Ólmosbot: Kizárólag hátulról, az ellenfelet meglepve használjuk, így egy ütéssel csendben elintézhetünk bárkit (ha egy harmadik ellenfél háttal áll, nem veszi észre az akciót, legyen akár két lépésre!). Ha ütéstávba értünk, Garrett felemeli a botot, így nem kell feleslegesen hadonásznunk, azt tesztelve, elég közel vagyunk-e már...

Tőr: Hátulról az ólmosbothoz hasonlóan működik: egy szúrás, egy hulla. Azonban ez zajjal és vérfoltokkal jár, inkább ne használjuk. Szemtől szemben is csak végszükség esetén, ha már nem tudunk elfutni, és nincs villanóbombánk.

Nyílvessző: Meglepetésből egy nyílvessző elég majd minden ellenfelünknek, ha már gyanakodnak (kivont fegyverrel mászkálnak), általában három kell. Ha mindenképpen ölni kényszerülünk, az íj ideális szerszám: távolról, biztonságosan dolgozhatunk vele. Ügyeljünk arra, hogy a nyílvesszők (az előző részekkel ellentétben a speciálisak is!) ívben repülnek; minél messzebbről lövünk, annál inkább a célpont fölé kell céloznunk.

Tüzes nyílvessző: A legerősebb támadó fegyverünk, szinte mindenkit egy találattal elintéz. Tartogassuk keményebb ellenfelekre! Vigyázzunk arra, hogy már akkor díszkivilágításba helyezi hősünket, ha csak ráillesztjük az íj húrjára.

Vizes nyílvessző: A fáklyák kilövésével sötétséget teremt, ezért az egyik legjobb barátunk ez a nyílvessző, mindig vásároljunk be alaposan belőle. Másodlagos funkciója, hogy eltakaríthatjuk vele a gyilkosságok után maradt vérfoltokat. Ez sem rossz, de inkább intézzük úgy a dolgokat, hogy ne legyenek eltakarítandó foltok.



Elfáradt szegény, hazavisszük...

Általános tippek

- Ha kifeszítettük az íjat, de mégsem szeretnénk lőni, a Space lenyomásával ereszthetjük le azt.
- Garrett nem tud úszni, vigyázzunk a dokkoknál, nehogy beleessünk a vízbe!
- A gyertyákat el tudjuk oltani kézzel (jobb egérgomb), ezt tegyük is meg minden alkalommal, amikor gyertyával találkozunk.
- Az AI nem képes mászásra, ugrásra vagy kúszásra késztetni az őröket, illetve a pályarészek közti ködbe (ahol betölti a program a következő területet) sem vezényli utánunk őket – ha menekülésre kerül a sor, tartsuk észben ezt. Ha azonban átmenekültünk egy másik városrészbe, vigyázzunk a visszatérésnél, mert az átjárónál fognak várni a felhergelt őrök!
- A megvakított, vagy moha-nyílvesszővel meglőtt, köhögő ellenfeleket ne próbáljuk leütni vagy kizsebelni, mert azonnal megtámadnak.
- A városi járókelők erszényeit simán ellophatjuk, az ékszereiket azonban csak úgy vehetjük el, ha leütjük vagy megöljük őket.
- Ha új nap virrad (a menüképernyőn ellenőrizhetjük, hányadik napon járunk), újratermelődnek a városban a járókelők, illetve a házakban a békés honpolgárok értéktárgyai, újra végigrabolhatjuk őket. Szintén újratermelődnek az itt-ott felvehető nyílvesszők (pl. a házunk előtt a szökőkútban a két vizes nyíl), érdemes újra begyűjteni őket.
- Falra mászni egyszerűen úgy tudunk, ha közelről ráugrunk (Space) a falra. Mászás közben érdemes a külső nézetet (V) használni.
- Ha a falhoz lapulunk (R), majdnem teljesen láthatatlanok leszünk, cserébe nem használhatjuk a fegyvereinket.
- Minden kinyitott ajtót és ládát csukjunk be magunk után!
- Ha észrevett valaki, általában nem szükséges harcba bocsátkoznunk – elég, ha elszaladunk jó messzire, és meghúzzuk magunkat az árnyékban egy időre (vagy felmászunk egy falon jó magasra).
- Ha azt látjuk, hogy üldözőink elteszik a fegyvert, visszatért az élet a régi kerékvágásba, folytathatjuk a garázdálkodást.
- Igyekezzünk jóban lenni a Hammeritákkal, és a Paganokkal egyaránt, hogy a városban kóborolva legalább előlük ne kelljen állandóan bujkálnunk. Álljunk ellen a kísértésnek, és a két szekta tagjait a városban ne bántsuk, ne is lopjunk tőlük.
- Spéci nyílvesszőket sokszor találhatunk az elemüknek megfelelő helyeken (tüzeset kandallókban, vizeset kutakban, mohásat bozótokban).

Altatógázzal preparált nyílvessző: A legjobb az összes nyílvessző közül, mivel kb. kétméteres körzetben minden élőt azonnal a padlóra küld. Igyekezzünk gazdaságosan használni, tehát úgy, hogy egyszerre legalább két-három ellenfelünket ártalmatlanítjuk vele (jó szolgálatot tehet egy zajkeltő nyílvessző, ami egy helyre vonzza a környéken ögyelgőket).

Mohával preparált nyílvessző: Mohával von be egy területet, ahol ezentúl zajtalanul tudunk közlekedni. Mi nem használtuk túl sokat, ahogyan másodlagos funkcióját sem: ha valakit arcon lövünk vele (csak fejlövés jó elölről) jó ideig köhögni fog a spóráktól (olyan, mintha megvakult volna).

Zajkeltő nyílvessző: Remek eszköz az ellenfelek figyelmének elterelésére: ajtók elől elcsalogathatunk vele őröket, illetve egy helyre terelhetjük az ellenfeleinket, ahol gázzal kiüthetjük mind.

Villanógránát: Nagyon hasznos szerszám, ha észrevettek, csak ejtsünk le egyet, és mire visszanyerik az ellenfelek a látásukat, már messze járunk... Élőhalottak ellen is kiváló fegyver.

Gázbomba: Ugyanaz, mint az altató nyílvessző, csak nem tudjuk olyan messzire dobni.

Akna: Letesszük a földre, és felrobban az alatt, aki rálép (ez akár mi magunk is lehetünk). Nagy zajjal jár, de szinte bárkit elintéz. Mi nem nagyon használtuk.

Szenteltvíz: Élőhalottak ellen használatos – csak végső esetben, ha nem tudunk elosonni mellettük, vagy elmenekülni előlük.

Olaj: Üldözőink elcsúsznak rajta, tüzes nyíllal felgyújtva pedig lezárja az adott területet (plusz elég durván sebez is) – mi inkább a villanógránátot használtuk üldözők ellen.

Boltok

A tolvajfelszerelést árusító boltok és orgazdák vörös tenyérlenyomattal jelzik hollétüket a térképen, és ajtóikon egyaránt. A Városban négy-négy orgazda, illetve tolvajbolt dolgozik:

Heartless Perry: South Quarter nyugati részén, a Black Alleyben. Nemesfémeket és drágaköveket vásárol.

Black Market Bertha: Stonemarket Properben, a templom mögött. Nemesfémeket és drágaköveket vásárol.

Dahlia: A dokkoknál, a keleti részen egy kis sikátor mögött. Drágaköveket és műtárgyakat vesz át.

Auldale Fence: Auldale délkeleti sarkában, a kocsma közelében. Nemesfémeket és műtárgyakat vesz.

Minden boltban kaphatók a következő alapfelszerelések:

Sima nyílvessző (100 arany)
Zajkeltő nyílvessző (225 arany)
Villanógránát (100 arany)
Gyógyital (200 arany)
Akna (275 arany, csak az első két Keeper küldetés után)
Gázgránát (375 arany, csak az első két Keeper küldetés után)
Olaj (175 arany, csak az első két Keeper küldetés után)

Ezeken felül minden boltnak megvannak a specialitásai:

Well-Equipped Thief (South Quarter nyugati részén, a Black Alleyben):

Vizes nyílvessző (100 arany)

Marla's Shop (Stonemarket Properben, a templom mögött):

Mohás nyílvessző (125 arany)
Gyakorló zár (500 arany, teljesen felesleges)

The Undercurrent (a dokkoknál, a kaputól nyugatra, le a lépcsőn)

Tüzes nyílvessző (225 arany)
Gyakorló zár (750 arany, ne pazaroljuk rá a pénzt)
Mászókesztyű (2000 arany, azonnal vegyük meg, amint lehet!)

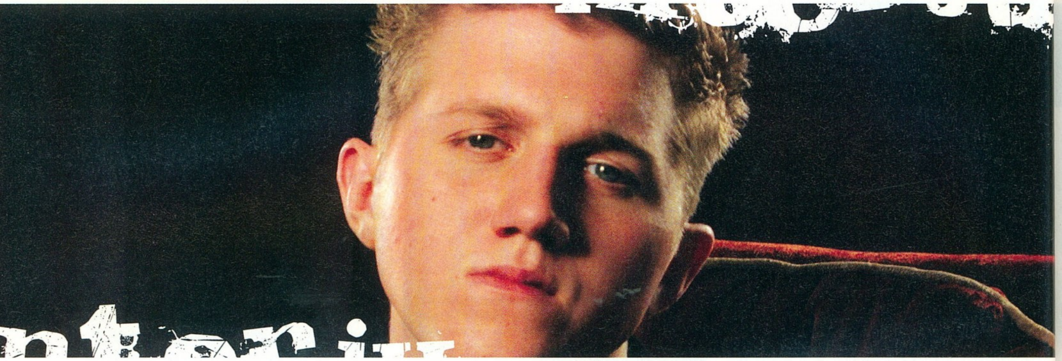
Carmen's shop (az óváros északi részén, Auldale kapujától nyugatra)

Altatógázos nyílvessző (325 arany)
Gyakorló zár (1000 arany, eszünkbe se jusson!)

Hancu

interjú

fatal1ty egy profi játékos



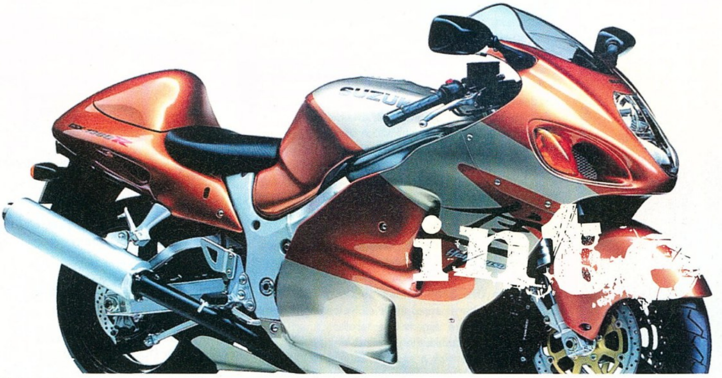
Jonathan Wendel, alias Fatal1ty első pillantásra ugyanúgy néz ki, mint bármely más 23 éves játékrajongó egyetemista srác a világon. Mégis igazi sztár, sokszoros Quake- és Unreal Tournament-bajnok, és immár ötödik éve a földkerekség legjobb FPS-játékosa. A számítógépes játékok Michael Jordanjének kikiáltott bajnokkal a profi játékosok titkairól beszélgettünk…

PC Guru: Hogyan kerültél kapcsolatba a számítógépes játékokkal, és hogyan váltál profi játékossá?
Fatal1ty: Úgy öt-hat éves lehettem, amikor először játszottam a számítógéppel, és 12, amikor találkoztam a Wolfenstein 3D-vel, ami egy csapásra FPS- és id Software-rajongóvá tett. Rengeteget játszottam az id játékaival, egyre nagyobb versenyekre járogattam el, és egyre jobb eredményeket értem el, aztán az egyetem mellett, illetve után értem el azt, hogy meg tudok élni abból, amit a versenyeken nyerek – így váltam főállású játékossá.

PC Guru: Quake-ben és Unreal Tournamantben egyaránt a világ legjobbjai közé tartozol. Melyiket szereted jobban és miért?
Fatal1ty: A Quake 3 Arena a kedvencem! Az UT-t is nagyon kedvelem, de hiányolom azt a fajta profizmust és összetartást a versenyre járó játékosok közösségéből, ami a Quake-nél megvan. A két játék közti fő különbséget a tűzharcok jellegében látom: Quake-ben a küzdelem jórészt közeli távon zajlik, míg UT-ben jóval távolabbról lövöldöznek egymásra az emberek. Ennek sok oka van, de a leglényegesebb a dodge jump képesség az UT-ben. Az, hogy az eléggé eltérő stílust igénylő két játékban egyaránt sikeres vagyok, ékes bizonyítéka annak, hogy léteznek egyetemes képességek, tulajdonságok, amelyek bármilyen FPS-ben sikerre viszik az embert. Ha egy új játék elé kerülök, nem a játékstílus megszokása és a trükkök kitanulása a leglényegesebb számomra, hanem a pályák kiismerése. Ha már tudok nagyjából tájékozódni, bármilyen FPS-ben képes vagyok felvenni a versenyt bárkivel.

PC Guru: Mik ezek az említett általános fontos tulajdonságok?
Fatal1ty: Kéz-szem koordináció, reflexek, stratégiai érzék, improvizációs készség, koncentráló képesség, gyors gondolkodás, hidegvér.

PC Guru: Mik a kedvenc Quake- és UT-modjaid illetve pályáid?
Fatal1ty: Quake 3-ban a Q3dm17 az örök favoritom; free for all játékmódban, és egy egy ellen is tökéletes. A Q3 modok közül a Jailbreak és a Grid Iron a kedvenceim, LAN-on kirobbanóan szórakoztatóak. UT-ben a Compressedet tartom a legszórakoztatóbbnak, mert annyira könnyű benne spawnkillelni (azaz újjászületés után rögtön újra kilőni az ellenfeleket). Kár hogy a pálya felépítéséből adódóan a végtelenségig lehet benne menekülni az üldözők elől… A legkedveltebb UT-modom a DeathBall. Amikor megjelent, egy hónapig nem játszottam mással!



Hősünk nyereményeinek egyike, a Suzuki Hayabusha

PC Guru: Naponta mennyi időt töltesz játékkal, hogy edzésben maradj?
Fatal1ty: Általában 2-6 óra között, de ha éppen versenyre készülök, legalább napi nyolc órát!

PC Guru: Szoktad versenyek előtt az ellenfeleid játékstílusát demók alapján elemezni, ahogyan például a profi bokszolók vagy teniszezők?
Fatal1ty: Általában intuitív módon játszom, nincs előre felépített stratégiám, és nem alkalmazkodom az ellenfeleimhez – próbáljanak ők idomulni hozzám! Ettől függetlenül, ha nagy a tét, előfordul, hogy rákészülök egy-egy ellenfélre. A 2002-es QuakeCon előtt például mindenki el volt ájulva ZeRo4-től, tele volt az internet azzal, hogy itt a trónfosztás ideje, Fatal1ty le lesz igázva... Hát én letöltöttem néhány demót, amin ZeRo4 játszott, tanulmányoztam a stílusát, az erősségeit, a hibáit. A versenyen persze össze is kerültünk a Pro-q3dm6 pályán, és – bizonyára a speciális felkészülésemnek köszönhetően is – nagyon megalázó módon vertem meg 14: -1 arányban. Azt hiszem, ez volt életem egyik legjobb meccse.

PC Guru: Mivel foglalkozol a játék mellett?
Fatal1ty: Napközben a cégem, a Fatal1ty, Inc. ügyes-bajos dolgait intézem, este pedig a csapatommal gyakorlok. Sok interjút adok újságíróknak, és rengeteget beszélgetek a neten játékosokkal... Igyekszem azért minden nap több órát játszani is, hogy formában maradjak. Ha nem a PC előtt ülök, úgy viselkedem, mint minden más huszonéves: szeretek sportolni, mozizni, fitneszterembe járok, lógok a haverokkal...

PC Guru: Milyen tanácsaid vannak az olyan fiatal, lelkes játékosok felé, akik a példádat követve profi játékossá szeretnének válni?
Fatal1ty: Nevezz be minden nagyobb versenyre, amit csak rendeznek a környékeden – ez a legfontosabb tapasztalatszerzési mód. Vegyél részt online ligák küzdelmeiben, és próbálj minél inkább részt venni a közösség életében (fórumok, IRC stb.). A legfontosabb pedig gyakorolni látástól vakulásig akár az interneten, akár LAN-on a haverokkal. Az ember mindig tud új dolgokat tanulni!

PC Guru: Nagyjából mennyi pénzt nyertél eddig hivatásos játékosként?
Fatal1ty: Körülbelül 200 000 dollárt (kb. 41 millió Ft – a szerk.), plusz rengeteg hardvert, teljes PC konfigurációkat, egy Ford Focus ZX3-ast (ez egy Aliens vs. Predator verseny fődíja volt, életemben ott játszottam először multiban a játékkal, kicsit idegesek is voltak az AvP-„profik", hogy elhappoltam előlük az autót), egy 1300 köbcentis Suzuki Hayabusha motort... Szóval igazán drága dolgokat sosem kellett vásárolnom (nevet).

PC Guru: A gyakorlás és a versenyek mellett szoktál játszani kikapcsolódásképpen is?
Fatal1ty: Természetesen! Minden FPS-t végigjátszok, ami megjelenik, és a nagyját kipróbálom multiban is. Más stílusokból egyedül a Warcraft 3 tudott annyira lekötni, hogy rendszeresen játsszak vele.

PC Guru: A játékok gyakorlása mellett hogyan tartod karban a reflexeidet?
Fatal1ty: Nonstop konditermekbe járok, és nemrég belefogtam egy új fitnessfajtába, a NeuroFitnessbe. Sokat segít a reflexeim kiélezésében!

PC Guru: Melyik játékokat várod leginkább 2004-ben?
Fatal1ty: Micsoda kérdés ez egy id-rajongóhoz? Doom 3 és Quake 4 természetesen!

PC Guru: Mit szólsz az Unreal Tournament 2004-hez?
Fatal1ty: Döbbenetesen király, simán legyalázza a Halo multiplayert! Imádom az Onslaught módot!

PC Guru: Doom 3?
Fatal1ty: Hm, talán a „hihetetlen" kifejezés illik rá leginkább. A grafika, a hangok, a pályák, a hangulat és a játékmenet egyszerűen őrületes! Amikor felkapod a Berserker powerupot, hát az valami eszelős... A kép eltorzul, érzed, ahogy az adrenalin szétárad az ereidben, és szinte szétrobbansz az energiától, ahogy ordítva az ellenfelek után veted magad. Az egész pálya az őrült harci ordításodtól zeng, és mindenki rémült kisegér módjára próbál elbújni az árnyékokban a tomboló dühöd elől. Felejts el minden ijesztő, felkavaró, és magával ragadó élményt, amit valaha játéktól kaptál, mert EZ mindent felülmúl... Semmit nem várok jobban, mint hogy egyszemélyes módban is kipróbálhassam végre!

PC Guru: Milyen konfigurációt használsz játékra?
Fatal1ty: Egy szurokfekete, elegáns Fatal1ty PWX PC-t. Nemsokára bemutatkozik a nagyközönségnek is, de addig sajnos nem árulhatom el, mi van benne és mennyibe kerül...

PC Guru: Igaz az, hogy profi szintű játéknál még az egérpad fajtája és minősége is befolyásolja az ember teljesítményét?
Fatal1ty: Egy tonnányi egeret használtam már el játékos-pályafutásom alatt. Hiszek abban, hogy minden játékhoz, minden játékstílushoz más egér az ideális. Na és persze minden héten jelennek meg a piacon új egerek, amiket feltétlenül ki kell próbálnom... Az egérpadom viszont állandó, 1999 óta ugyanazt használom; a FATpad eddig még sosem hagyott cserben. Nem csúszik, nem melegszik, nem túl gyors... nem kell foglalkoznom vele, hogy milyen, így nem vonja el a figyelmem a célzásról.

PC Guru: Mit gondolsz, a számítógépes játék, mint sport, elérhet-e olyan népszerűséget, mint a foci vagy a kosárlabda?
Fatal1ty: Rendületlenül hiszek abban, hogy igen! Már vannak kezdeményezések arra, hogy tévék közvetítsék a legrangosabb versenyeket, így sokkal szélesebb réteghez érjünk el, mint eddig...

PC Guru: A nagy versenyeken több ezer fős tömeg előtt szoktál játszani. Milyen érzés?
Fatal1ty: Imádom! A nyomás, a rajongók buzdítása, és a tudat, hogy mindenki azt figyeli, hogyan játszom, a legjobbat hozza ki belőlem!

PC Guru: Fel szoktak ismerni az emberek az utcán?
Fatal1ty: Igen, elég sűrűn. Versenyeken alig tudok szabadulni az autogramkérőktől...

PC Guru: Na és a csajok?
Fatal1ty: Mióta műsort vezetek az MTV-n, ők is... (nevet) Egyébként, ha lányokkal ismerkedem, sosem szoktam elárulni nekik, hogy mivel foglalkozom. Azt szoktam mondani, hogy a saját vállalkozásomat vezetem, és ezzel nem is hazudok. Aztán beütik a cégem vagy az én nevem a Google-ba, és százezer találatot kapnak, meg egy rakás képet, ahol különféle díjakat veszek át. Ez általában még jobban felkelti az érdeklődésüket az elsöprően sármos személyiségem iránt... (nevet)

PC Guru: A te reflexeid sem tarthatnak örökké... Gondolkodtál már a visszavonuláson?
Fatal1ty: 23 évesen már kezdek öregnek számítani a profi játékosok között... Gondolok a jövőmre, ezért indítottam el saját vállalkozásomat, a Fatal1ty Inc.-et. Kukkantsatok rá az oldalamra a www.fatal1ty.com címen, egy rakás izgalmas dolgot találhattok!

Hancu

Quake 3 Arena: a játék, amiben közel lehetetlen megverni Fatal1tyt...

Hardwired akták
5. rész

Mutasd hát az utat a Szent Konzol felé! – intett Birdy kapitány barátságosan Flatlinernek, aki készségesen odavezette őt a cyberpulthoz. A kapitány gyakorlott ujjmozdulatokkal bezongorázta a szükséges kódrészeket. Három másodperc telt el.
- Kulcsfeloldás kész. – búgta lágy női hangján a terminál. Érintésre érzékeny képernyőjén kék izzás jelent meg, majd hirtelen felragyogott, jelezvén, sikerült a becsatlakozás. A szemközti falra erősített, óriási plazmaképernyő egyszeriben kivilágosodott előttük. Felületét minden irányban szétfutó szivárványcsikok töltötték be, majd türkiz és fekete sávjaival előbukkant a Hardwired Mélykút.
- Új belépési pont? Még soha nem láttunk ilyet... – jegyezte meg Sógun kissé zavartan.
- Meglepetés... – mosolyodott el Birdy kapitány és őrző-védő szoftverként az arany szamurájt választotta ki a megjelenő ikonok közül.

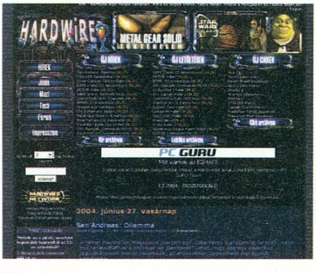
A titkos kóddal aktivált cyber entitás mozgásba lendült. Megragadta a konzol mátrix agyát és sebesen húzni kezdte lefelé az alant elterülő elektronikus univerzumba. Birdy kapitány ujjai villámgyors táncot jártak a billentyűzeten. Kecses ívben kerülgette a céges adatbázisok sárgán pulzáló felhőkarcolóit. Óriásvállalatok fekete jéggel védett, monoton izzású erődítményei bukkantak fel, majd úsztak tova. Lábaiknál sugárzó energiamedencékben döbbenetes színorgiával ragyogtak a népek álmai. A cyberneten megalkotott ideálképek voltak ezek, melyeket a medencék köré gyűlt társalkodó közösségek tündöklo fénypontjai tápláltak folyamatosan. Publikus épületek lobogó plazmalángjai következtek. Mindent fehéren izzó adatpályák kötöttek össze. Gigantikus információtömeg áramlott keresztül ezeken a roppant sávszélességű fényszál-gerinceken. Hálózatuk maga volt a Mátrix Anyaméh. Belsejében magzatként rugdalózott az álmodó emberiség.

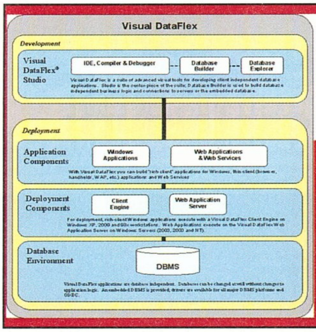
Birdy kapitány lehalkította a Samurai Seven külső mikrofonját, így alig érzékelhető zümmögéssé tompult az utóbbi időben iszonyúan megnőtt háttérzaj. Szembántóan villogó reklámok milliói próbálták szétszaggatni a frissen érkező látogatók figyelmét. Agresszíven tolakodó fantomcégek könnyű döntésekért cserébe hatalmas nyereményeket ígértek. Birdy kapitány lecsatolta mandzsettagombját. Körmével megpöccintette a fedőgyémántot, mire az szétnyílt, és parányi komputer bukkant elő. Rákacsintott a válla fölött ámuló két papra, majd a deck bemenetéhez érintette az ékszert. Sárga fátyolfény lobbant a nagy plazmaképernyőn, jelezvén, hogy a Samurai Seven azonnal elfogadta a betöltött kódfolyamot. A katonai modul bámulatos gyorsasággal aktiválta önmagát. Megemelte, majd eltüntette az egész, nagy hangon bömbölő és szembántóan vilódzó reklámréteget. Előbukkantak a csodálatos dizájnok, a kreatív álmodók festményszerű képei. Zavartalan belátás nyílt az erőszakos transzparensektől mentes, tiszta cybernetre. Rengeteg értékes információ vált elérhetővé. Alkotói eredetileg így képzelhették el az igazi virtuális teret.

Néhány, magánkezdeményezésből felépített, impozáns hely káprázatos ragyogással bukkant elő a reklámréteg alól és akkora erejű intelligencia-hullámokat sugárzott magából, hogy a képernyot bámulók a csodálkozástól tátott szájjal figyelték. A kapitány elegáns kanyart vett. Megkerült egy érdekes, körte alakú kupolát, majd a Szent Konzol méteres kivetítőjén megjelent a kékeslila színekben sziporkázó Hardwired kastély. Birdy kapitány lefékezett. A Samurai Seven agya kékesfehéren ragyogó elektronfelhőket okádott minden irányba. Stabilizálta magát, majd lágyan ringatózva lebegni kezdett a cybertérben. Beindult az archív kivetítő rendszer, mely az épület születésétől kezdve egyhetes lépésekben mutatta a fejlődést. Két másodpercenként váltotta képeit, melyek mindig más oldaláról ábrázolták az építményt. Oldalt aranyszínű hasábok váltakoztak, népszámlálási adatokkal telten. Statisztikai grafikonok mutatták a Hardwired kastély egyre növekvő népszerűségét. Burleszkfilmszerű mozgással látogatók özönlötték el az épületet. Vihogtak a tekercseken, nagyították a képeket és buzgón kritizáltak. Jó néhány kreatív álmodó volt közöttük. Másodpercekbe fagyott fénycsíkok jelezték haladási irányukat a felvételeken. Birdy kapitány elismerően felvonta a szemöldökét. Rengeteg volt a visszatérő látogató. Köztük szép számmal képviseltették magukat a pulzáló dicsfénnyel körülvett kreatív álmodók. Készségesen jelentették a friss híreket és hozzájárultak az új tartalom elkészítéséhez.
- Hmm... igen. – hümmögött Birdy kapitány az adatokat tanulmányozva. – Ahogy elterveztük és miként a prófécia megjövendölte. A Hardwired Szentháromság hatalmának növekedésével a kastély izzása erősödött. Néhány babonás polgár már-már csodát emlegetett, ahogy az épületből kiáradó kékeslila sugárzást figyelték, hiszen az különös módon lobogni látszott a cybertérben. Kreatív esszencia kisugárzás volt a javából! Lelkesítette a látogatókat, akik válaszul maguk is sugározni kezdték az alkotóerőt. Felemelő élmény volt, mert már nagyon régen nem tapasztaltak ehhez hasonlót. Csak a Nagy Öregek emlékeztek még a néhai CoV Orákulumra és annak imákba foglalt, „CoVBoy posta" tekercseire, amelyek áhítatos tanulmányozása közben folyton röhögőgörcsöt kaptak a noviciusok...

> „www.hardwired.hu a szőrmadarak, és a legfrissebb játékhírek birodalma."

folytatása következik...





Visual DataFlex
A hatékony adatbázis fejlesztő eszköz

Ingyenes 30 napos teszt verzió !

NEXT Software Kft
1119 Budapest, Andor u. 60
www.nextsoftware.hu,
www.dataflex.hu
nextsw@nextsw.hu

DOORSYSTEM®

SZEKCIONÁLT GARÁZSAJTÓK
- 10 év garancia
- Állandó raktárkészlet
- Ingyenes helyszíni felmérés
- Profi szerelőcsapat
- Szervízháttér
- Távirányítású működtetés
- Gyönyörű felületkiképzés
- Kiváló árértékarány
- Akciós ár
- 45 mm vastag, kívül-belül acéllemez, purhabos hőszigetelés
- Panelek közti dupla gumitömítés, 0,40 k hőszigetelési érték
- Professzionális európai vasalat csapágyazott görgőkkel, torziós rugóval

Rendeljen most!

Importor: **Door-System Kft**
1041 Budapest, Görgey A. út 76.
Tel.: 399-0740 Fax.: 399-0741 Mobil: 30/399-0740
www.door-system.hu

ati®
ATI - OKTATÓ Kft.
AUTÓS-MOTOROS ISKOLA

Tanfolyamok délelőtt, délután, hétvégén kamatmentes részletfizetési lehetőség

1035 Bp., Szentendrei út 34.
Tel./fax:368-6299 * **Tel.:** 430-0909, 250-0976
E-mail: ati@ati.hu * **www.ati.hu**

CSIGAVÉR
AUTÓS-MOTOROS ISKOLA

LEGNAGYOBB ISKOLA, LEGJOBB ÁR!

www.csigajogsi.hu ▪ info@csigajogsi.hu
Tel.: 215-42-71; 203-19-99

Belváros
VII. Bp., Dohány u. 36.
Tel: 322-46-58
e-mail: aqua@aqua.hu
H-P: 9-20, Szo: 10-14

Asia Center
XV. Szentmihályi út 167.
Tel/Fax: 686-90-24
e-mail: asia@aqua.hu
H-Szo: 9-19, Vas:10-18

AQUA computer

Bruttó árak!

Tintasugaras nyomtató
Lexmark Z602 -2.600 Ft

Mercury Deluxe - 19.992 Ft
3.1Mpixel, LCD
4x digitális zoom
AKCIÓ!

Canon PSA-60 42.500 Ft
2 Mpixel, 3x optikai, 2,5x digitális zoom
Sony DSC P73 78.000 Ft
4.1Mpixel, 3xoptikai, 6x digitális zoom

www.aqua.hu

MagiComp®

A Belváros szívében

1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky 60.

Üzlet 373-05-82
Szerviz 373-05-81

BIOSTAR, ABIT és GIGBYTE alaplapok TELJES VÁLASZTÉKA!

ABIT NF7	12.800
ABIT NF7-SL	17.120
ABIT IC7 2 ÉV GAR.	23.520
9800PRO/128 GIGA.	54.900
9600XT/128 ABIT 2ÉV	36.160
FX5700/256 ABIT 2ÉV	29.920
256MB/400 GEIL 3ÉV	11.920

Többre vagy kíváncsi? Reggel 8-tól nézz be hozzánk!!!

www.magicomp.hu
Nyitva:
H-P 8-20
Szo 10-16

info@magicomp.hu

Compact Flash 256MB	7.840
Memory Stick 256MB	14.280
Security Digital 256MB	9.920
Smart Media 128MB	5.960
XD Card 128MB	9.120

Már reggel 8 órától!!!

A feltüntetett árak nettó árak és a hirdetés felmutatása esetén érvényesek.

CENTRUM ÚJPEST
Budapest IV., István u. 10.
T.: 272-0885 Mob:.06-20-420-2986
ÚJ ÉS HASZNÁLT KÉSZÜLÉKEK ADÁSVÉTELE

ÚJ ÁRAK		HASZNÁLT ÁRAK	
NOKIA 6600	85 eFt	NOKIA 3410	12 eFt
NOKIA 6230	97 eFt	NOKIA 3510	17 eFt
NOKIA 7200	102 eFt	NOKIA 8850	25 eFt
NOKIA 7610	129 eFt	NOKIA 6610	35 eFt
MOTOROLA V80	113 eFt	SAMSUNG V200	52 eFt
MOTORLA V600	85 eFt	SAMSUNG S300m	45 eFt
SONY E. K700	112 eFt	MOTOROLA T720	30 eFt
SONY E. P900	160 eFt	SONY E. T630	57 eFt
PANASONIC X70	75 eFt	NOKIA 7250i	45 eFt
SAMSUNG E600	88 eFt	SIEMENS S55	30 eFt
SAMSUNG X450	55 eFt	SIEMENS M55	30 eFt
SAMSUNG D410	107 eFt	NOKIA 6310i	35 eFt
SHARP MT 100	102 eFt	SONY E. T68i	25 eFt

Konfigurációk 3 év garanciával
ingyenes összeszerelés, teszt
Tesztgyőztes gépek !
Számítógépek munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
Különleges konfigurációk
videoszerkesztéshez, grafikára
szerver gépek
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása; cégek, intézmények kiszolgálása

GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, legjobb árak, választék (hálózati eszközök is !), **akciók**
ATI X800Pro (256 DDR3) **89.800**, 9800Pro128 **51.600**
7N400Pro2 **23.600** 7N400L **16.280** 8IPE1000G **18.600**

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. T: 413-0450
Nyitva: H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

Sulinet expressz
JÚLIUS 1-TŐL MINDENKI VÁSÁROLHAT SULINETBEN
Tetszőleges konfigurációk sulinetes alkatrészekkel
1*60.000 ? 2*60.000 ? Segítünk
a legjobb megoldás kiválasztásában

Színes másolás, nyomtatás A3-ig
bruttó 185 Ft (A4), 100 oldaltól **145 Ft**

Sirius Plus (irodai, otthoni alap) **48.800**
(AMD 1.6, 256 MB, 40 GB, CD, VGA + hang + LAN)
Sirius 2 + (erős irodai, alap játék) **77.960**
(XP 2200+, 256 M, 80 GB, DVD, ATI 9200,5.1 hang)
SIRIUS 3 (felső-közép játékgép) **104.960**
(Gigabyte 7N400L , XP 2600+, 256 DDR, 80 GB HD, DVD, Radeon 9600XT, 5.1 hang, Deer ház 300W)
SIRIUS 3 MAX (erős játék AMD) **149.960**
(Abit AN7, XP 3000+, 2*256/400 Brand, 120 GB HD, LG COMBO, GeF 5900, 5.1 hang, Coolink 350W)
SIRIUS 3 Ultra (csúcs játék AMD) **259.960**
(Gigabyte K8NPro,**Athlon64** 3000+, 2*512/400 Kingmax 160 GB (8 MB Cache), 8x **DVD±RW**, Radeon 9800Pro, Audigy2ZS, Chieftec torony 360W, Logitech Cordl. Opt.)
ALPHA C Ultra (csúcs játék Intel) **257.960**
(ld. Sirius 3 Ultra, de Gigabyte IK1100, P4 3G Prescott)
Természetesen bármilyen konfigurációt megépítünk !
Netto árak. A változtatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

Néhány akció: (júni.20-i árak, aktuálisak a WEB-en)
ATI Radeon 9800Pro **43.800** 9600XT **32.340**
GeForce 6800 Ultra 256 MB DDR3 **109.960**
LG CD-író **4.960, Logitech** WEBcam **6.960**
Maxtor HD 120G **15.280,** 200G/8MB **23.360**
Samsung HD (3év) 120/8M **18.960,** 160 **20.480**
NEC 2500 **15.600** LG 4082B (±,RAM) **15.400**
Tuning memóriák, hűtők Csúcs tápok, házak
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot !

Ebben a hónapban sikerült megszólaltatnunk Chris Taylort, a nagy sikerű Total Annihilation fő tervezőjét, s ennek apropójából azt a műfajt vettem a rovat fókuszába, amelynek ez a játék mindig is emlékezetes mérföldköve marad: a real-time stratégiát.

Ezzel játszottunk:

...5 éve:
Total Annihilations: Kingdoms

A Total Annihilation sikere után két évvel a Cavedog – immár Chris Taylor nélkül – elkészítette a folytatást fantasy miliőben. A játékelemek ismerősek voltak a Total Annihilationből, de a Kingdoms nem ért az előd nyomába. A négy választható faj igazán szép egységekkel bírt, és a háttér grafikájára sem lehetett panasz, a játéktervezői bravúrok azonban hiányoztak a programból, semmi újat nem tudott mutatni az őshöz képest. Ezen kívül abban az időben már igényesebb volt a stratégiai játékok fogyasztótábora: sokan kérték számon a Kingdomson az átlagos sztorit és a többféle nézet hiányát. Ezzel együtt a játékot méltatlanul alulértékelte a szakma, végtére is remek iparosmunkát tisztelhettünk benne – pechére egy nagy előd nevét viselte, aminek nem tudott megfelelni.

...10 éve:
Warcraft: Orcs & Humans

Természetesen nem maradhat ki régi idők RTS-ei közül a Blizzard játékainak egyike – és a tízéves jubileumnak éppen a Warcraft felel meg. Bizony, már egy évtizede annak, hogy elkezdtünk rendet rakni Azeroth világán, és kedvenc orkjainkkal, ogréinkkal és goblinjainkkal tanítjuk móresre az ember-elf-törpe szövetséget. A Blizzard a Westwood nagy sikerét, az egy évvel korábbi Dune 2-t másolta le arcátlan módon, ám olyan hangulatos környezetet teremtett a másolatnak, hogy a sajtó elkezdte Warcraft-klónként emlegetni a Dune 2-klónokat! Emellett a Warcraft igazán nagy újdonsággal, LAN-os multiplayer játéklehetőséggel is büszkélkedhetett, és körülbelül itt kezdődött a Blizzard-féle klikkelőversenyek korszaka.
(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu/)

...15 éve:
Populous

A 90-es évek egyik legkreatívabb csapata kétségtelenül a Bullfrog volt: az 1989-es Populousszal nemcsak az istenjátékok kategóriáját teremtette meg, de mivel a játék minden tekintetben messze meghaladta korát, feladta a leckét a későbbi követőknek. Az istenek alattvalók felhasználásával vívott harcát feldolgozó RTS négyféle nézetű 3D-megjelenítést alkalmazott, és két gép összekötésével képes volt multiplayer játékra is. Ehhez remek AI, nagyszerű grafika, zene és hangulat társult, melyet 999 (!) pályán lehetett élvezni. A Populous szinte tökéletes volt, nem is csoda, hogy rengeteg díjat és elismerést kapott, többek közt az 1990-es Golden Joystick Awardon az Évtized játéka kitüntetést. Később Promised Lands néven megjelent hozzá egy kiegészítő lemez, mely nemcsak új pályákat tartalmazott, de az addigi középkorin kívül három új környezetet is: vadnyugatit, sci-fit és számítógépest (utóbbiban a legkisebb épület egy ZX Spectrum, a legnagyobb pedig egy Amiga volt...)
(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu/)

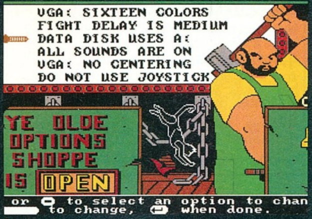
> Régi kedvencünk a Warcraftból

...20 éve:
The Ancient Art of War

Hihetetlen, de már az RTS műfaja is húszéves! A stílusteremtő, az első valósidejű stratégia a szintén ötletes játékairól elhíresült Broderbound Software gyermeke volt, és sikerére jellemző, hogy két folytatás is követte (The Ancient Art of War at Sea, The Ancient Art of War in the Skies). Az úttörő program lerakta a fontosabb alapokat: megteremtette az egységtervezés „kő-papír-olló" szemléletét, formációkat vezetett be, hadjáratokat kínált, és szerkesztőprogrammal még a pályatervezés örömét is megadta a játékosoknak. Emellett nagy hadvezérektől (Nagy Sándor, Napóleon, Rettegett Iván) vett idézetekkel színesítette a játékmenetet – igazi kuriózum volt a maga idejében.
(Letöltés: http://www.the-underdogs.org/)

Mission Impossible

Ha valahol, hát az RTS műfajában tömegével találunk lehetetlen küldetéseket – a híresen nehéz valósidejű stratégiákat oldalakon keresztül lehetne sorolni. A legismertebb „mission impossiblék" talán a Starcaft és a



> Ancient Art of War

Warcraft III utolsó pályáin találhatók (különösen a kiegészítők, a Brood War és a Frozen Throne fináléi voltak durvák), a Blizzard mindig is gondoskodott arról, hogy a záróanimációig alaposan leizzadjanak a játékosok. A Populous I és II végigjátszhatatlanságáról volt hírhedt (a gépi AI-t az utolsó pályákon nem lehetett legyőzni), a Myth pedig egy apró hiba miatt volt irgalmatlanul kemény: olyan verzió került forgalomba, amelyben minden nehézségi szint kiválasztása a legnehezebb fokozaton indította a játékot... Végül érdemes megemlíteni a remek RTS-szimulátor Battlezone-t is, amely bonyolult irányításával érdemelte ki, hogy csak a legmegveszekedettebb hardcore játékosok játsszák végig.

új hús

Chris Taylor interjú

Chris Taylor viszonylag új húsnak számít a játékiparban, mégis az egyik legtehetségesebb designerként tartják ma számon. Alig egy évtizede kezdte a pályafutását, a nagy kiugrást az 1997 végén megjelent Total Annihilation hozta meg számára. Az RTS-eket forradalmasító program után saját cége, a Gas Powered Games tette még ismertebbé a nevét, amikor a Dungeon Siege megjelent. Bizonyára hallunk még erről a fiatalemberről, aki szűkszavú válaszaiban most a PC Gurunak is beszélt a karrierjéről...

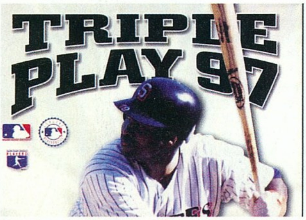
PC Guru: Olvasóink a Dungeon Siege és a Total Annihilation atyjaként tartanak számon téged. Min dolgoztál korábban, és hogyan kerültél a Cavedoghoz?
Chris Taylor: Mielőtt csatlakoztam volna a Humongous Entertainmenthez (a Cavedog tulajdonosa), nyolc évet töltöttem a Distinctive Software nevű vállalatnál, amelyből később az Electronic Arts Canada lett. Elsősorban sportjátékok készítésében vettem részt, olyanokban, mint a Hardball II, a 4D Boxing

Chris első baseball játéka...

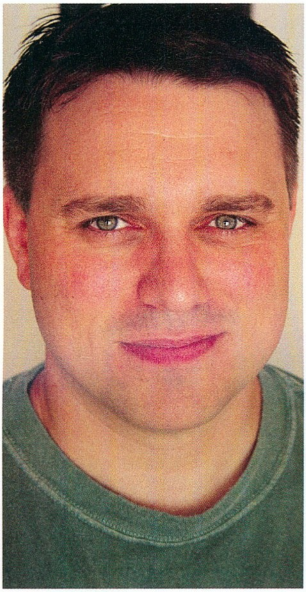
vagy a Triple Play Baseball. Aztán amikor megismertem Shelley Dayt, a Humongous elnökét, egyenes út vezetett a Cavedoghoz...

PC Guru: ...ahonnan szintén távoztál, annak ellenére, hogy a Total Annihilation hatalmas siker lett. Bizonyára untat már a kérdés, de: miért tettél így?
Chris Taylor: Úgy éreztem, az a megfelelő pillanat, hogy saját céget alapítsak. Világos volt számomra, hogy ehhez olyan jogok kellenek, és olyan szintű teljes kontroll a saját játékaim fölött, amit egy cég kisebb vállalatán belül soha nem kaphattam volna meg.

PC Guru: Mi volt a legjobb és a legrosszabb élményed a Cavedognál?
Chris Taylor: Semmiből teremteni valamit, és közben rengeteget tanulni a designer-veterán Ron



...és az utolsó.


Chris Taylor

Gilberttől – ez volt a legjobb. A legrosszabb a rádöbbenés volt, hogy el kell hagynom a „gyermekemet", a Total Annihilationt, ha saját társaságot akarok. A GPG-nél aztán nagy öröm volt a kreativitás teljes szabadsága, amire annyira vágytam, viszont így az üzleti részletekkel is nekem kell törődnöm, ami nem a legélvezetesebb meló.

PC Guru: Mit gondolsz, miért emlegetik a Total Annihilationt az RTS műfaj egyik mérföldkövének, és miért hasonlítgatnak hozzá még ma is más játékokat?
Chris Taylor: Szerénytelenül annyit mondanék, hogy a játéktervezői szemlélet miatt, amely megadta a lehetőséget a játékosoknak, hogy számtalan különböző játékstílust kipróbáljanak. A játékmenet nem követte a megszokott „kő-papír-olló" modellt, és egyértelmű, mégis összetett utakat kínált arra, hogy a játékos felépíthessen egy jól működő katonai gépezetet (ideértve a végtelen mennyiségben rendelkezésre álló erőforrásokat). Azt hiszem, az AI is kulcsszerepet játszott ebben, mivel magára vállalt rengeteg apró feladatot, amelyek feleslegesen terhelték volna a játékot – és amelyek egyébként sok más stratégiát megbuktattak már.

PC Guru: Igen, az erőforrás-kezelés remek volt a Total Annihilationben. Kimerülő bányák és elfogyó erdők keresése helyett a soha ki nem fogyó nyersanyagtermelő helyek védelmére kellett több energiát fordítani – hogyan jött az ötlet?
Chris Taylor: Herótom lett azoktól a tucatstratégiáktól, amelyekben ha elfogynak a nyersanyagok, minden egyre kevésbé lesz látványos. Őszintén: nem tudom már, hogyan jutott eszembe a dolog, de az biztos, hogy a modell dicsőítői és ellenzői a mai napig vitatkoznak rajta.

PC Guru: Létezik olyan játékelem, amit szívesen betettél volna még a Total Annihilatonbe?
Chris Taylor: Nincs ilyen, de sok apróságon lehetett volna még csiszolni, csak már egyszerűen nem volt rá időnk. Itt-ott durva volt a játék, és nem is volt túlságosan stabil, amíg a multiplayer patch-eket el nem készítettük. Talán még az AI-ba is jó lett volna több automatizmust belekódolni. Majd legközelebb...

PC Guru: Akad esetleg valami tréfás anekdotád a Total Annihilation készüléséről?
Chris Taylor: Igen, de az olyan sztori lenne, ami csak ott és akkor jött ki jól...

A legendás Test Drive

PC Guru: Ma a legtöbb játék a bővíthetőségben és játékos közösségének növekedésében látja a sikert. Te is így vélekedsz?
Chris Taylor: Abszolút! A közösség, mindig is a legfontosabb tényező volt számunkra és most már a játékkészítésbe is bevonjuk a végfelhasználókat.

PC Guru: Mit gondolsz a stratégiai játékok jövőjéről? Úgy tűnik, e műfajban egyre fontosabb a jól előadott sztori...
Chris Taylor: Nem hiszem, hogy a stratégia a legmegfelelőbb műfaj a mesélgetésre, de persze nem lehetetlen. Egy picit mi is ráhajtunk erre (jobban, mint a korábbi játékokban tettük), de soha nem lesz célunk, hogy egy jó RPG vagy akár egy FPS történetével versengjünk.

PC Guru: Ha tehetnéd, mit változtatnál meg a játékiparban?
Chris Taylor: Semmit. Valami mindig fejlődik, az elindítja a megfelelő folyamatokat – minden megy a maga útján, ez a dolgok rendje.

PC Guru: Mivel játszol most?
Chris Taylor: A Battlefield Vietnam az aktuális kedvencem.

PC Guru: Mivel foglalkozol, amikor éppen nem játékokon dolgozol?
Chris Taylor: Most éppen feleségem kérésére egy tyúkketrecet építettem a hátsó udvarunkba... (nevet) Ha családod van, nem nagyon jut másra időd a munka mellett.

Stöki

Nagyszerű ötlet volt megrendezni a Make Something Unreal versenyt, rengeteg ötletes, szórakoztató alkotás készült, és bebizonyosodott, hogy manapság az Unreal rendelkezik a legaktívabb modkészítő közösséggel. Ezért ebben a hónapban mi is velük foglalkozunk, a verseny három résztvevőjéről olvashattok.

Red Orchestra 2.0

A második világháború nem csak a profi fejlesztők között kedvelt téma, a modkészítők is előszeretettel választják játékukhoz. A Red Orchestra ezek közül az egyik legigényesebb és legsikeresebb: a Make Something Unreal második fordulójában a legjobb FPS mod díját szerezte meg, sok egykori fejlesztője ma már profi csapatoknál dolgozik.

> Red Orchestra

A játék multiplayer módra készült: bár egyedül is játszhatunk, a botok nem alkalmasak ellenfélnek, mivel a készítők még nem foglalkoztak a mesterséges intelligenciával – de terveik között ez is szerepel. A mod tíz pályáján a keleti front legfontosabb csatáiban küzdhetünk német vagy szovjet oldalon. Mindkét nemzetnél öt kaszt található, eltérő felszereléssel. Ezen belül gyakran részletesebben is kiválaszthatjuk, mit viszünk magunkkal. Lőfegyverekkel élethűen, célgömb segítségével célozhatunk, a gépfegyvereken állíthatjuk a tüzelési módot, vagy kitámaszthatjuk őket, ezzel is növelve a pontosságukat. A másodlagos támadás minden fegyvernél a puskatussal történő ütés, illetve – ha feltesszük a szuronyt – szúrás. A földről felvehetünk lőszert, és fegyvert is cserélhetünk. Új mozdulatként lehasalhatunk, vagy futhatunk, utóbbinál emberünk elfordítja a fegyverét, nem tudunk lőni. Minden pályán – a Battlefieldhez hasonlóan – ellenőrző pontokat kell elfoglalni, ám ezeket csak meghatározott számú ember együttes munkájával lehet megszerezni. Sajnos járműveket még nem használhatunk, pedig a pályákon nagyon szép autó- és tankmodelleket látni.

A Red Orchestra az egyik legszebb mod, már a menüben pozitív benyomást kelt a háttér és a saját zene, a pályák betöltésekor is a témához kapcsolódó képernyőt látunk. Játék közben kidolgozott modellek, éles és szép textúrák tűnnek fel, a játékos minden cselekvése szépen animálva van (tárcsere, tüzelési mód váltása, stb.). Sajnos egy elég szembetűnő programhiba benmaradt a játékban: az emberek haláluk után nem esnek össze, hanem megmerevednek (ez valószínűleg ha-már javítva lesz). A pályák nagyon profik, tele egyedi tereptárgyakkal, lebombázott épületekkel, szobrokkal, növényekkel – igazi háborús hangulat lengi be őket. A hangokat külön meg kell említeni, hiszen a Red Orchestra hangcsomagja is első helyezést ért el a versenyen! A robbanások és fegyverek hangjai, az emberek kiáltásai (természetesen saját nyelvükön) mind nagyon élethűek.

A Red Orchestrát mindenképpen érdemes kipróbálni, óriási rajongótábora van, és a rengeteg elismerést sem véletlenül gyűjtötte be. Egyelőre még találni benne hibákat, de folyamatosan javítgatják, és nemsokára a járművek is megjelennek, ami újabb nagy lépést fog jelenteni a mod életében.

Értékelés: 93%

Unwheel 2004 Alpha

Az Unwheel az egyik legelső autós mod, még UT 2003-on kezdte pályafutását. Bár akkoriban nagy újdonságot jelentettek a járművek, a fejlesztők nem elégedtek meg szimpla autókázással, rengeteget dolgoztak, hogy folyamatosan versenyképes legyen a művük. Munkájuk minőségéről árulkodnak a Make Something Unrealen elért előkelő helyezéseik: legjobb nem FPS mod, legjobb járművek, a Karma fizikai motor legjobb kihasználása.

> Unwheel

A modnak sajnos még nincs saját menüje és zenéje – persze ez nem von le semmit a játszhatóságból, de megteremtené a játék alaphangulatát. Hét játékmódot kapunk, amelyeket az UT 2004 Instant Action (vagy Host Game) menüpontjából indíthatunk. A legegyszerűbb játékmód a Race, amelyben hagyományos pályákon versenyezhetünk. Ehhez van a legtöbb pálya, szám szerint nyolc. Capture the flag módban a megjelenő zászlót kell egy kijelölt helyre szállítani, ehhez négy pálya áll a rendelkezésünkre. A további játékmódokat két pályával próbálhatjuk ki. A Rally hasonló a Race-hez, annyi különbséggel, hogy rosszabbak az útviszonyok, Roamerben a versenyterületen levő pontokat kell elérni (a radar mutatja, éppen melyiket). A King of the Hillben egy terület ellenőrzésével szerezhetünk pontot, míg Rabit módban a pályán felállított kapukon kell meghatározott sorrendben áthaladni. A legérdekesebbet hagytam utoljára: a K-Ballt, ebben a módban egy labdát kell meghatározott helyre lökdösni, pl. a biliárdasztalon a lyukba.

A sok játékmódhoz rengeteg autó is jár, 16 járművel játszhatunk, bár ezek között vannak egymástól alig eltérő modellek is. A négykerekűek széles skálájából válogathatunk, minden versenypályához megtalálhatjuk a legalkalmasabbat. Ezután olyan apróságokat is beállíthatunk, mint az autónk tömege, a felfüggesztés, kerekek tapadása, kormányozhatóság stb. Ezek nem olyan jelentősek, mint egy szimulátorban, de akkor is kellemes opció, ami segít személyre szabni járgányunkat. Minden autónál használhatunk turbót, ez folyamatosan töltődik.

A mod grafikai kidolgozása a legtöbb esetben nagyon profi, az autómodellek, és a textúrázás gyönyörű. A pályák nagy része is ötletes, és élvezetes rajtuk játszani, de azért vannak sivár, unalmas kivételek is, amelyeken jobb lett volna még dolgozni kicsit. Autómodelltől függően változtathatunk kameraállást, néhányhoz több nézet tartozik, mint a többihez. Programhibák még előfordulnak, van például, hogy egyik nézetből nem hallani a motor hangját…

Az Unwheel az Unreal 2004-hez készített legjobb autós mod, mindenkinek csak ajánlani tudom. Sajnos ez még csak alfa verzió, előfordulhatnak hibák játék közben, de érdemes figyelemmel kísérni a fejlődését.

Értékelés: 90%

HB

UT 2004: Heroes of Exion

A Heroes of Exion magyar fejlesztésű UT 2004 mod, amiben a srácok a Karma fizikai motor eddig ki nem használt tulajdonságaira mutatnak rá. Megálmodták ugyanis, hogy olyan modot készítenek, melyben a falak illetve objektumok reagálnak a behatásokra. Az Exion (a Heroes of Exion elődje) a Make Something Unrealen az előkelő 6. helyet nyerte el! A folytatás már a legfrissebb UT verzióhoz készült, egyelőre csak egy pályát tartalmaz, az Onslaught módban játszandó Frostbitet.

A fegyverzet nagy része módosításokon esett át. Az Assault Rifle-nek két fajtája lett: hangtompítós és sima, mindkettő távcsővel felszerelve. Kiesett a játékból a Bio Rifle, a Link Gun, a Shock Rifle és még néhány társuk. Helyükre állandó fegyverek léptek be, amelyek a játék kezdésénél megadott lőszerrel landolnak a hátizsákunkban, lőszerutánpótlásra azonban nincs mód (talán nem is kell, hiszen óriási mennyiséggel kezdünk). A hangzás terén is arra törekedtek a készítők, hogy a lehető legjobban visszaadják az igazi hadszintér hangulatát: a fegyvereknek realisztikus hangjuk lett, és a motor most már 3D-ben számolja a hangforrásokat, így könnyebben jöhetünk rá, honnan, és milyen távból nyitottak ránk tüzet. További átalakításon estek át a járművek is. Eltűnt a Scorpion energiafegyvere, helyére

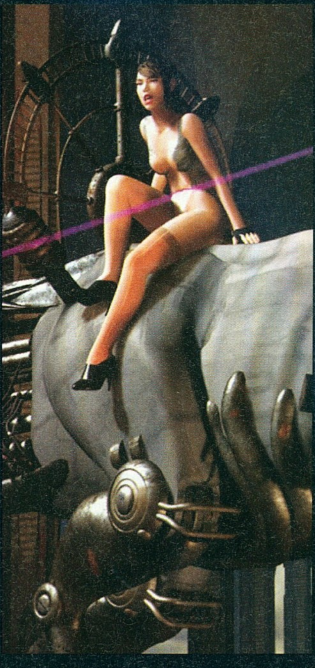
gépágyú került. Ugyanígy járt az összes többi járgány is, fegyverzetüket most gépfegyverek alkotják.

Térjünk rá az igazi nagy újításra, a rombolásra. Az eddigi Unreal játékokból ez kimaradt, most viszont lehetőségünk nyílik a falakat kidönteni, méghozzá nem csak fegyverekkel, hanem járművekkel is. Természetesen a jármű tömegétől nagyban függ, képesek vagyunk e átszakítani egy betontömböt vele, de egy Goliath-tal nem lesz különösebb gondunk. Ezen felül találhatunk hordókat és dobozokat a pályákon, melyek szintén hisznek Newtonnak, és engedelmeskednek is a nevét viselő gravitációelméletnek. Kedvességként is felfoghatjuk azt a különös fps-megtakarító eljárást, amely sokaknak nagy sebességnövekedést okozhat. A mod számolja az átlag fps-t, és ha az 30 alá esik, az eredetileg lerobbanó törmelékeknek csupán egy részét jeleníti meg, hogy kevesebb szétszálló darabot kelljen a processzornak számolnia.

A magyar mod megállja a helyét a mai világban, remek szórakozásra nyújt lehetőséget a faltörés és a fentebb említett változtatások mindegyike. Ha megvan az alapprogram, mindenképpen szedjétek le a 25 megás csomagot a DVD mellékletünkről, aztán máris lehet a haverokat – szó szerint – porig alázni!

Értékelés: 87%

Byte



killing news

Hírek:

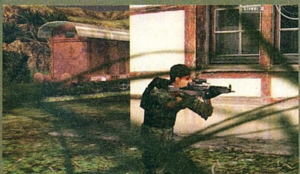
A Modern Warfare Call of Duty modból új képek kerültek elő. A játék első pályája a Közel-Keletet választotta színhelyéül, az épületetek kidolgozása tényleg meggyőző – ez kevésbé meglepő, ha hozzátesszük, hogy a mod készítője szolgált Afganisztánban, és nemrég érkezett vissza Irakból, így rengeteg információval rendelkezik a környékről. A csapat egyébként tapasztalt textúrarajzolókat is keres.
www.nova.deadlyfear.com/modernwarfare

Letölthető a Fusion Pack Call of Duty 1.0 minimod. A fejlesztők nem kezdők, eddig Counter-Strike-hoz készítettek hasonló kiegészítéseket. A csomag új grafikai és hangeffekteket varázsol az egy- és többjátékos módba, ezen kívül tartalmaz új ejtőernyős skincsomagot, nagy felbontású textúrákat és egy új multiplayer pályát.
www.games-fusion.net

Nemrég bejelentették a Call of Duty: The Awakening című modot. 2010-ben járunk, amikor egy szörnyű katasztrófa eredményeképpen furcsa élőlények jelentek meg az erdőkben – a vérfarkasok. A veszélyes teremtmények megfékezésére az emberek speciális egységeket hoztak létre. A mod egyjátékos küldetéssorozat mellett multiban is játszható lesz, weboldalán részletesebben is olvashattok a történetről, és már néhány kép is fellelhető.
www.freewebs.com/waffer/modinfo.htm

Megjelent a Canadian Operatives 2, amely sokak szerint a valaha készült legjobb Ghost Recon mod: két új járművet, rengeteg új modellt és skint tartalmaz. A hadjárat missziói nagyszerűen meg lettek tervezve, szkriptelt események biztosítják az izgalmas és látványos harcot.
www.tacticalgames.net

Lapunk megjelenésekor már biztosan letölthető a Jungle Warfare 2.0, amely kompatibilis az új UT-vel. A 2003-hoz megjelent bétaverziók nagy sikert arattak a játékosok körében – bár a játékmenet a szokásos, az új dzsungelkörnyezet sokaknak tetszett, és az UT2004 nyújtotta lehetőségekkel ez várhatóan még tovább javult.
www.junglewarfare.jolt.co.uk



A SC: Pandora Tomorrow játékmenetét ígéri kicsit több akcióval az EikoBattle című UT2004 mod. Itt is fontos szerepet játszik a lopakodás, és több speciális mozdulat segíti a játékosokat. Az első bétaverzió 5 pályával, 15 fegyverrel, 2 játékosmodellel és bottámogatással már letölthető a mod weboldalán.
www.eikobattle.tk

Elérhető a Neotokyo című UT2004 mod első publikus verziója. A játék a futurisztikus Tokióban játszódik, a helyszínnek megfelelően erős anime beütéssel. Egyelőre csapatközpontú többjátékos módra van kihegyezve, amit később rengeteg eredeti ötlet fog kiegészíteni, de várhatóan egyjátékos küldetések is letölthetőek lesznek.
www.neotokyohq.com

A Legend of Teroldor című többjátékos Half-Life modban a törpék, elfek, emberek vagy orkok oldalán küzdhetünk középkori fegyverek és mágia segítségével a fantáziabirodalom uralmáért. Több információért és képért látogassátok meg a játék weboldalát!
hl.teroldor.com

Nagyon szép modelleket láthatunk az Operation CO-IN weboldalán. A játék Half-Life 2-höz készül, a modern hadszíntereket dolgozza fel, és az információk szerint rendkívüli realizmusra törekszik. Nagy mennyiségű játékos, valós helyszínek, élethűen viselkedő fegyverek, és egyedi csapatszervezés jellemzi.
www.opcoin.net

Rengeteg új kép és információ jelent meg a Gundam Universe weboldalán. A Quake 3 mod világában szuper képességekkel rendelkező robotok harcaiban vehetünk részt. A játék nem néz ki rosszul, szépek a modellek, érdekes a HUD, a pályákon talán kevés a tereptárgy, de a repülő karakterek kiemelik az átlagból.
www.planetquake.com/gundamuniverse

Az Operation: Takedown fejlesztését még 1999-ben kezdték el Half-Life-hoz, de a Doom 3 motor képességei lenyűgözték a csapatot, és váltottak. Valószínűleg ők sem sejtették, hogy a játék ennyit fog késni... A mod – az alapjátékhoz hasonlóan – a történetre koncentrál, és a realizmusra: nem lesz HUD, élethű sebzési és állóképesség-kezelő rendszert építenek be.
www.optd-mod.net

Secret Weapons over Normandy

Lawrence Holland

A vadászpilóta

„Egyvalamit megtanultam tízévnyi Star Wars és Star Trek játékfejlesztés alatt: nem szabad arra törekedni, hogy minden áron kielégítsük a rajongókat. Meg kell hallgatni és tiszteletben tartani őket – de fontosabb a forrásanyaghoz hűnek maradni, és az adott határokon belül a saját kreativitásunkat kiélni, mint parancsnak tekinteni a rajongók szavát. A legnagyobb fanatikusok ugyanis sosem lesznek elégedettebbek a munkáddal; ők úgy gondolják, hogy jobban ismerik az adott világot, mint annak kitalálói. Ők a leghangosabbak a rajongók között, és őket soha nem tudod elégedetté tenni…" - Lawrence Holland

Sok játékkategória megalkotóját és kulcsfiguráit láttuk már vendégül rovatunk hasábjain, a szimulátor műfaj nagyjai azonban eddig eléggé kimaradtak a szórásból. Pótolandó a hiányt, most bemutatkozik az az illető, aki játékaival többet tett a repülőgép- és űrszimulátorok népszerűsítéséért, mint bárki más a világon…

Larry Holland oly sok legendás játékfejlesztőhöz hasonlóan Kaliforniában született és nőtt fel. A Cornell University egyetemre járt, antropológiát és archeológiát tanult. Ekkor a számítógép és a játékok még csak hobbiszinten szerepeltek Larry életében, figyelmét teljes mértékben a régészet és az embertan kötötte le, s emellett kedvenc időtöltésnek befért még a solymászat is, amivel napokat töltött el tanulás helyett. Miután '79-ben végzett az egyetemen, azonnal nekifutott a doktori cím megszerzésének: két évet töltött különféle expedíciókkal, bejárta Dél-Amerikát, Európát, Indiát és Afrikát. A játékfejlesztés szele épp a legutolsó pillanatban csapta meg a doktorátus felé vezető úton. A sors úgy hozta, hogy amikor a disszertációját írta, egy fanatikus játékos, és az ő Atari 800-asa lettek Larry szobatársai. Az átjátszott éjszakákat vad programozás-tanulás, amatőr, de annál lelkesebb játékírás, majd '82-ben az első saját számítógép (egy C64) megvásárlása követte. Amikor '83 elején a Human Engineered Software nevű játékfejlesztő cégnél állást ajánlottak neki, nem habozott: otthagyott doktori disszertációt, egyetemet, és rohant játékot programozni. A HES kötelékében játéktermi gépek C64-es és Vic20-as konverzióin dolgozott (legismertebb közülük a Super Zaxxon űrhajós-lövöldözős őrület volt), de mivel ez nem mozgatta meg eléggé a kreativitását, szabadidejében saját játékokat is fabrikált C64-re és Apple II-re. Egy egyetemi ismerőse, Michael Cranford révén alig kétévnyi játékprogramozás után egy igazi halhatatlan játékklasszikus készítésében vehetett részt (még mindig szigorúan hobbiból, a HES mellett). Cranford egy aprócska, de annál elhivatottabb fejlesztőcsapat, az Interplay első szerepjátékán, a Bard's Tale-en dolgozott, mint vezető programozó, designer, és sztoriíró egyszerre – ennyi elfoglaltság mellett nem jutott minden programozási feladatra ideje, ezért kérte Larry segítségét. Hősünk kisebb programozási munkák mellett a teljes hangkezelő rendszert írta meg a játékhoz, valamint (mivel a hangrendszert senki más nem tudta kezelni) a játék összes zenéjét is.

A légtér ura

1986 közepén George Lucas úgy döntött, hogy addig csupán érdekes kísérletként működő játékkészítő cégét a világ élvonalába emeli, és az addig mindössze tíz embert foglalkoztató, a Skywalker Ranch hangstúdió egyik eldugott melléképületében dolgozó csapatához profi játékfejlesztőket toborzott. Így került Larry is a ma LucasArtsként ismert, akkor még LucasFilm Games néven működő céghez, mint a csapat C64-es játékait Apple II-re portoló programozó. Mivel az önállóságát nem akarta feladni, azzal a kikötéssel lépett be a céghez, hogy szabadúszó marad, és állandó külső munkatársként dolgozik Lucasnak (ez a pozíció máig megvan, és egyedülálló a LucasArts történetében). A konvertálgatás (ami mellett Larry hobbijátéka, a Project Space Station című, mára rég feledésbe merült űrszimulátoron dolgozott) során Larry olyan játékokon dolgozott, mint a PHM Pegasus tengeralattjáró-szimulátor (a cég első próbálkozása a műfajban, egyben az első százezres eladással büszkélkedő játékuk), valamint a folytatás Strike Fleet (stratégia-szimulátor keverék egy modern hadihajó-flottát irányítva, sokat az első RTS-nek tartják).

Két év konvertálgatás után Larry végre saját projektet kapott: a vízi szimulátorok után egy második világháborús repülős játék, a Battlehawks 1942 következett, ahol Larry már vezető programozó, és projektvezető volt. A játékban hat amerikai és japán világháborús gép pilótafülkéjébe pattanhattunk be, és vívhattunk légi csatákat a Csendes-óceán felett. Igazi technikai bravúr volt, hogy a csatákat visszajátszhattuk, különféle kameraállásokból szemrevételezve a ténykedésünket. A játékvilágban addig ismeretlen igényességgel prezentált program (díszdoboz, 150 oldalas kézikönyv) szép sikert aratott ('88-ban be is zsebelte az év legjobb szimulátorának járó díjat), ráadásul George Lucas és Steven Spielberg is nagy rajongója lett a játéknak, így egyértelmű volt, hogy folytatást kell készíteni. Az egy év alatt elkészült Their Finest Hour az angliai légi csata forgatagába tette át a helyszínt, egyébként minden marad a régiben – beleértve az újabb közönségsikert és az Év Szimulátora díjat is. Larry lassan sztárstátuszba emelkedett, köszönhetően például annak, hogy Lucas olyan sajtóbemutatót szervezett a Their Finest Hournak, amilyet még nem látott a játékvilág: a Santa Monica-i Repüléstörténeti Múzeumban Larry 500 ember – a hollywoodi média krémje – előtt mutatta be a játékot. Rövid pihenő (Larry megnősült) után következett a trilógia lezáró darabja, a Secret Weapons of the Luftwaffe, aminek a fejlesztése tovább tartott, mint az első két része összesen – cserébe sokáig minden idők legjobb repülőszimulátorának tartotta a játékot a közönség és a szakma egyaránt. A játékban a második világháborúban be nem vetett, csak prototípusként létező csodafegyverekkel repülhettünk, s ez fantasztikus hangulatot adott a harcoknak. A '91 augusztusi megjelenést követően egy éven belül négy kiegészítő lemez (Tour of Duty pack néven)

A Totally Games (bal oldalon Larry)

jelent meg a játékhoz, a P-38 Lightning, a P-80 Shooting Star, a He162 Salamander és a Do355 Arrow címszereplésével. Ekkor azonban Larry már lélekben egészen máshol járt: egy messzi-messzi galaxisban...

Csillagok háborúja

Még '88-ban, a Battlehawks megjelenése után merült fel az ötlet Steve Arnoldban, a LucasFilm Games akkori vezetőjében, hogy a szimulátorhoz kifejlesztett technológiát egy Csillagok háborúja játékban kellene felhasználni. Az ötlet George Lucasnak is tetszett, azonban hamarosan kiderült, hogy a Star Wars játékok jogait már évekkel azelőtt eladta, hogy a saját játékfejlesztő cégét elindította volna! Amíg a licenc visszaszerzése folyt, Larry megírta a Their Finest Hourt, és belekezdett a Secret Weaponsbe is. '91-ben azonban már nem volt kibúvó, főleg miután Brian Moriarty (később a Loommal és a The Diggel híressé vált kalandjáték-programozó) kijelentette, hogy ha Larry nem akar Star Wars szimulátort írni, hát majd ő belevág...

Az első Csillagok háborúja szimulátor, az X-Wing minden addigi Lucas-projektnél nagyobb stábbal indult el: három programozó (Larry csak az AI megalkotását vállalta a design és a projektvezetés mellett), és hat grafikus dolgozott hősünk keze alá. A repülőszimulátorok készítése során összeszokott csapat remek munkát végzett: a 3D-s grafika, a zseniális küldetések, a filmekben látottak alapján modellezett űrhajók, és John Williams zenéje fantasztikus egyveleget alkotott. A játék legendásan nehéz volt, de – talán éppen ezért – a játékosok imádták, a Halálcsillag felrobbantása az utolsó küldetésben pedig igazi katartikus élmény volt. A fejlesztés jó hangulatát jelzi, hogy rengeteg apró poén került a játékba: ha karácsonykor játszott valaki, megjelent a Mikulás; az egyik küldetésben szerepelt egy BFG-9000 nevű űrszonda (utalás a játékra, ami fél évvel a megjelenés után végül letaszította az X-Winget az eladási listák éléről); egy másikban pedig Arreis, Nigiro, Orcim és Esorp nevű (olvassuk csak visszafelé őket!) űrhajókkal kellett megküzdenünk. Az elsöprő siker (a játék máig tagja minden magára valamit is adó „minden idők legjobb játékai" összeállításnak) után a már jól ismert kiegészítő-gyártás következett, sőt a B-Wing és az Imperial Pursuit után a játék kiadásának egy éves évfordulóján jött a Collector's Edition (azóta ebből nagy divat lett) CD-n, feljavított textúrákkal, átvezető animációkkal, és az eredetiben szereplő feliratos párbeszédek helyett végig élőbeszéddel.

A nagyüzemi rókabőrnyúzás közben azonban Larry már a folytatáson dolgozott: A '94 májusában, alig egy évvel az X-Wing után megjelent TIE Fighter, ha lehet, még jobban sikerült, mint az X-Wing! Látványosabb és még nehezebb lett, ráadásul megadta azt a játékosoknak, amit még semmi: végre a Birodalom oldalán szállhattak harcba! A pontot az i-re a Timothy Zahn regényeibe beleszövődő sztori tette fel: a játékos egyszerre kapott feladatokat a birodalmi hadseregben a feletteseitől, és magától a Császártól – ezek persze általában ellentétesek voltak egymással, így a játékos feje nem csak a pajzs nélküli TIE vadászok navigálása miatt főhetett... A siker ismét csak elsöprő volt (a PC Gamer még '97-ben is minden idők legjobb játékának szavazta!), és szokásos módon jött a kiegészítő (Defender of the Empire), majd a Collector's Edition is. Larry az időközben 300 fősre növekedett LucasArts egyik vezéregyénisége lett (Hal Barwood és Tim Schafer mellett), de megmaradt külsős munkatársnak – sőt, a TIE Fighter megjelenése után az összeszokott fejlesztőcsapatából saját céget verbuvált, s a későbbiekben velük, Totally Games néven dolgozott (először egyébként MicroImagery, majd Peregrine Software lett volna a név, de már mindkettő foglalt volt).

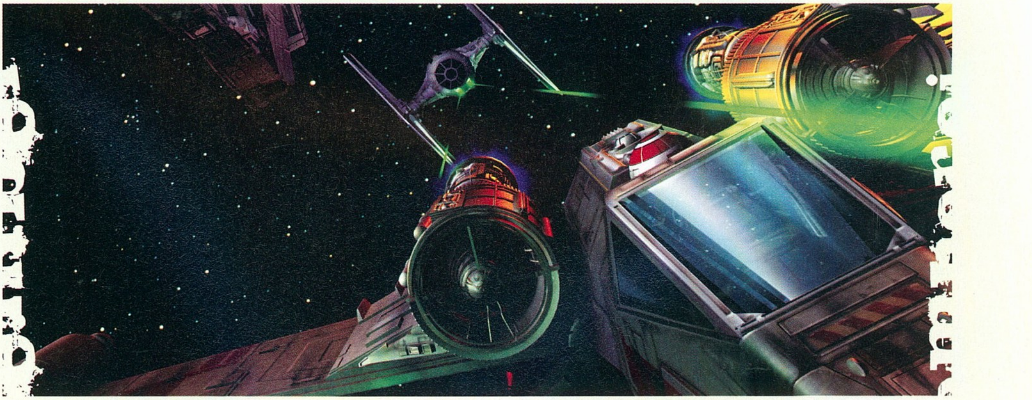
Egyetlen dolgot hiányoltak a rajongók az X-Wingből és a TIE Fighterből (valamint a nagy vetélytárs Wing Commander sorozatból): a többszemélyes játékmódot. Larry következő nagyszabású projektjében a rajongók követelésének engedve az X-Wing és TIE Fighter pilóták egymásnak eresztését, a mindent elsöprő multiplayer játékélményt tűzte ki célul. Az X-Wing vs. TIE Fighter elkészítése igen kemény diónak bizonyult, és közel három évet vett igénybe. A '97 áprilisában megjelent játékot ironikus módon a gyenge egyszemélyes mód miatt bizonyult (az elődökhöz képest legalábbis) bukásnak – és ezen a pár hónap alatt összekalapált, direkt az egyszemélyes kampányra koncentráló kiegészítő, a Balance of Power sem tudott segíteni.

A Star Wars szériát végül '99-ben, a Baljós Árnyak hisztériahullámának csúcsán az X-Wing Alliance zárta le, amelyben Larry összezsúfolt mindent, ami miatt addig szerette a közönség a játékait. A TIE Fightert idéző dupla sztorivonal (ezúttal a lázadó feletteseink, és a családunk adott feladatokat), csodálatos grafika, remek küldetések, és az X-Winghez hasonlóan egy filmbeli klasszikus jelenet feldolgozása (az endori csata a Jedi visszatérből, ahol a Millenium Falconnal kell elpusztítani a második Halálcsillagot), technikai újdonságok (3D-s pilótafülke, hiperugrás lehetősége a küldetéseken belül) – egyszóval az Alliance fantasztikus játék volt, méltó megkoronázása a sorozatnak. Mégsem ért el akkora sikereket, mint az X-Wing vagy a TIE Fighter a maga idején...

Az űr. A legvégső határ?

Hét év Star Wars után nem csoda, hogy Larrynek kicsit elege lett a Csillagok háborújából. Kihasználva a Totally Games függetlenségét, nem hagyta, hogy újabb űrszimulátor készítését erőltessék rá (ráadásul az előzmény-trilógia világában, brrr...), és El Dorado néven stratégiai játék fejlesztésébe fogott. Az új LucasArts-vezetésnek nem kellett a projekt, sőt, egyáltalán nem kellett maga a Totally Games sem, Larry pedig erre – igazán eredeti bosszúként – az örök riválís Star Trek világába ugrott át egy játék erejéig. A Bridge Commander ismét igen nehéz szülés volt (a közel három év fejlesztés gyümölcse 2002 februárjában jelent meg), és bár a rajongók minden idők legjobb Star Trek játékának tartják, mégsem közelítette meg azt a sikert, amihez Larry hozzá volt szokva. Időközben a LucasArtsnál is rendeződtek a dolgok, a vezetés rájött, hogy minőségi játékokkal, és élvonalbeli fejlesztőkkel kellene mégiscsak foglalkozni. Így történt, hogy a Totally Games is csatlakozott a 2002-es nagy LucasArts-akcióhoz, és a BioWare (Knights of the Old Republic), a Raven (Jedi Academy), és a Sony Online (Star Wars Galaxies) mellett Larry és csapata is Lucas bábáskodása alatt jelentette be új játékát. Ez az új játék pedig a Secret Weapons Over Normandy volt, a Luftwaffe újrafeldolgozása. Máig rejtély, vajon dolgozott ezen-e a játékon valójában Larry, vagy csak a nevét adta hozzá – mindenesetre a játék jóval gyengébb lett, mint a 12 éves elöd: szimulátor helyett egyszerű, és elég unalmas lövöldözős játékot kaptunk (a konzolverzió azért megmentette a totális bukástól) tavaly novemberben, amit a karácsonyi szezon egyik legnagyobb csalódásaként könyveltünk el.

S hogy hogyan tovább? A Totally Games mostanában nemigen hallat magáról (az utóbbi fél évben az egyetlen említésre méltó bejelentés az volt tőlük, hogy ezentúl minden online játékértékesítésből befolyó bevételüket jótékony célra ajánlják fel). Emberünk több interjúban említette már, hogy nagyon szívesen készítene stratégiai játékot a XIV-XV. századi Európában, de hosszú évek óta tartják magukat a TIE Fighter 2-ről szóló pletykák is...



Egy X-Wing és egy TIE Fighter: két képzeletbeli űrhajó, amelyek meghatározták Larry pályafutását

Hancu

A STALKER jó példája a már megjelenés előtt agyonsztárolt játéknak - vajon átviszi-e a magasra tett lécet?

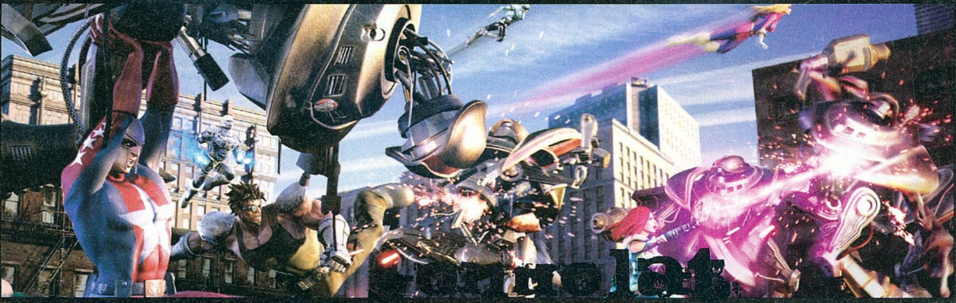
Ebben a hónapban újra igazi játékipari nagyágyú szólal meg a Gondolatébresztőben. Dave Perry, a Shiny Entertainment alapítója ugyanis áldását adta arra, hogy lefordítsuk és leközöljük néhány érdekesebb előadását, így most ezek közül következik egy. Az előadást Mr. Perry játéktervezőknek és játékipari marketingeseknek tartotta egy játékfejlesztői konferencián, és arra világít rá, hogy milyen is a vezető játéktervező munkája, ha az üzleti érdekeket figyeli, avagy mik is azok a „csalik" a játékiparban.

A „csali" fogalmát már ismeri egy ideje ez a biznisz: remek kis szleng-szó arra a megfoghatatlanra, amitől a játék eladható és sikeres lesz. Ugyanakkor nem kell nagy csodákat sejteni a csalik mögött: nem isteni beavatkozásokról van szó, hanem teljesen hétköznapi, de néha hanyagolt szempontokról. Ismeritek a No Man címü játékot? Nagyszerü akcióprogram, amit az id Software készit titokban, az Oscar-dijas James Cameronnal együtt dolgozva. A játék a közeljövőben játszódik egy börtönben, ahol egy kiválasztott rabként követőket kell gyüjtenünk és lázadást kell szitanunk – az AI-nak köszönhetően több ezer módon tehetjük ezt meg –, aztán elindulni egy titok nyomában, amit a vállunkra tetovált vers rejt. A programhoz John Carmack készitett új grafikus motort, a zenét pedig Marilyn Manson szerezte…

Természetesen nincs ilyen id-játék, nincs No Man, az egész csak egy általam kitalált példa, ami viszont jól mutatja a csaliktól hemzsegő játékot. Mert mi is a csali? A csali az, ami eladja a játékot. Megfelelő csalikkal bármit elérhetsz. A csali több mint parasztvakítás. Ha azt olvasod: „Igazi hollywoodi rendezővel készült a játék!", az parasztvakitás. Az igazi csali így néz ki: „James Cameron rendezésében". A jó designernek és producernek a feladata, hogy a csalikat megtalálja, és megfelelően tálalja.

Amikor kezdtem ezt a szakmát, a játékok elfértek néhány polcon valamelyik müszaki áruházban, kevesen voltak és csak néhány magazin működött. Ma hét napot töltök repüléssel, városról városra vándorlok, tárgyalgatok – és ennyi melóval még csak egy ország egyetlen részterületét járom végig. A játékok népszerüsitése teljes munkaidős feladat lett, különösen a több száz profi játékos weboldal jelenléte óta. Éppen ezért az idő drága, jól ki kell használni, és mindhárom fő csoportot hatékonyan kell megfogni a csalikkal, úgymint a vevőket, azokat az embereket, akik megmondják a vevőnek, hogy mit vegyen (kritikusok), és azokat az embereket, akik eladnak a vevőknek (bolttulajdonosok, forgalmazók).

A nehezen körülirható „csali" szó tehát minden olyan nagy durranást takar, ami lényegesen pozitív irányban befolyásolhatja a játék eladásait. Persze nagyon öszszetett dolog lehet az, hogy a játék milyen csalikkal rendelkezik. A játék, mint tárgy leginkább az árával, csomagolásával és az általa felkeltett „ez kell nekem!"-érzéssel foghatja meg a vevőket. Utóbbit növelheti az, ha patinás nevű készítők alkották (pl. ha ott a Blizzard embléma a csomagoláson), ha bármilyen neves személyhez vagy filmhez köthető (pl. Vin Diesel a Chronicles of Riddickben), ha bejáratott márkanevet (pl. a Star Wars univerzum) dolgoz fel, ha egy bevált sorozat folytatása (pl. Myst 4), ha ott figyel a dobozon pár megbizható kritikus néhány dicsérő megjegyzése, és hasonlók. Segit az is, ha a termék valamilyen szempontból különleges – special edition, bír valamilyen reklámozott extra funkcióval, stb. Ezek a rögtön észlelhető csalitipusok, ha az ember a boltban a kezébe vesz egy játékot, és ezek hatnak leginkább közvetlenül a vevőre. A kritikusok meggyőzéséért viszont inkább maga a játék felel: a grafika, a zene és a többi kézenfekvő „apróság" – a vezető designer feladata, hogy ezeket az apróságokat olyan irányba mozditsa el a játék készülése során, amely a legtöbb potenciális csalit tartalmazza. Népszerű műfaj, újszerűség, kreativitást igénylő játékmenet, lebilincselő sztori, erőszakosság mértéke, külcsin stb. A tervezőnek kötelessége mindezt saját kreatív energiájával támogatni. Így születhetnek olyan emlékezetes momentumok, mint a Dead or Alive 3 fái, a Giants látványvilága, vagy a bul-



City of Heroes; egy online RPG, amiben a képregények szuperhőseit alakítjuk: ez minden amerikait felvillanyoz

Itt a főszereplő a legjobb reklám

let time effekt a Max Payne-ben – ne gondoljuk, hogy mindebben nem volt benne a tervezők keze. Nem árt, ha a játék már egyetlen előzetes kép alapján bombasztikusnak néz ki, de persze a látvány nem minden. A játék nevének és a szlogennek is ütnie kell (sok kis cégnél ezért is a vezető designer a felelős), és sok negatív példát hozhatnánk a reklámiparból, hogyan nem érdemes csinálni. Úgy kell megválogatni a szavakat, hogy ne legyenek félreérthetőek (lásd az Electrolux porszívó kampányát: „Nothing sucks like an Electrolux" – nehéz a szójátékot magyarra fordítani, de a mondat értheto úgy is, hogy „Semmi nem szív úgy, mint egy Electrolux", és kb. úgy is, hogy „Nincs még egy akkora szívás, mint az Electrolux"), és úgy, hogy az átlagos szókincsű ember is megértse (a „License to kill" című James Bond-film címét például ezért változtatták meg – a korábbi „License Revoked" túl bonyolultnak bizonyult). Kerülni kell a nem időtálló neveket, utalásokat is – egy játék fejlesztése két-három évbe telik (ma már nem lenne túl sikeres egy Kis tehén című játék, bár két éve bizonyára megőrültek volna érte). A játék világán, sztoriján nagyon sok múlik – a jó vezető tervező ezt is szemmel tartja. Érdemes bejáratott elemekkel dolgozni. Például venni a Piszkos Harry sztoriját, és sci-fi környezetbe ültetni – vagy Piszkos Harry környezetében kitalálni egy új történetet. A történet és a játékos céljainak kliséit pedig célszerű valamilyen újszerű szituációval feldobni, amire nem számítanak a játékosok. „A Hold a Földnek ütközik…", „Sorozatgyilkos szabadlábon…", „Egy sírrabló…" – ugye, mindenki tudna hasonló sablonokat mondani? De mennyivel másképp, izgalmasabban hangzik a játék, ha a játékosnak úgy kell megmentenie a Földet, hogy ő maga a Holdon tartózkodik, vagy úgy kell elkapnia a sorozatgyilkost, hogy éppen ő a legutóbbi áldozata, esetleg kiderül, hogy a sírrabló egy nem földi eredetű templomba tört be… És így tovább, a játék világa, fizikája, a játékos szabadságfoka, a játékosok érzelmeire történő ráhatás – mind-mind a designerek kezében van, és mindegyik magában hordozza a jól kommunikálható csali lehetőségét.

Apropó, kommunikáció. A vezető designer egyik legfontosabb feladata az, amit már említettem: a játék beharangozása, promótálása. Ez az a fázis, amivel a másik kettő mellett a harmadik nagy tömeget, az eladókat is meg tudja győzni, ekkor tud jó helyet kiharcolni a boltokban a terméknek. Itt minden rajta múlik, neki kell a hozott anyagból a legtöbbet kihoznia. Pályám elején csináltam olyat, hogy fél órával az előadásom előtt felébredt, mogorva forgalmazóknak mutogattam papíron, hogy ez a játék ebben a negyedévben jelenik meg, az meg a következőben – hát ez maga volt a halál. Semmilyen információ nem maradt meg bennük. A prezentációkban nemcsak arra kell figyelni, hogy tudjuk, mit mondunk, és hogy ne feledkezzünk el a csalik megemlítéséről, hanem arra is, hogy kinek mondjuk. Amikor az előadást írjuk, próbáljuk átgondolni, mi fogná meg leginkább a hallgatóságot – egészen máshogy kell beszélni sajtótájékoztatón, forgalmazói találkozón és játékosoknak tartott előadáson. Ráadásul úgy kell beszélni, hogy megmaradjanak a csalik azokban is, az előadás közben telefonhívásokat fogadnak és naponta több olyan találkozót bonyolítanak, mint velünk. Ezért mindent többször kell mondani, visszavisszatérve, rövid, könnyen megjegyezhető kulcsmondatokban, és ajánlatos minél hatásosabb és igényesebb illusztrációkkal, a hallgatóságnak kiosztható anyaggal feldobni a prezentációt. Például a Jurassic Park sztoriját el lehet mondani így: „Egy tudós rájön, hogy lehet dinoszaurusz-DNS-t kinyerni őskori szúnyogokból, majd a modern génsebészet segítségével életre kelti a dinoszauruszokat.". De el lehet mondani így is: „Egy tudós fickó újrateremti a dinoszauruszokat, szórakoztatóparkba zárja őket, de kiszabadulnak, és szétzúznak mindent.". A második verzió – bár kevésbé kifinomult – valószínűleg jobban megmarad a hallgatóságban.

„ David Perry, a játékszakma egyik legendás alakja most először publikál magyar magazinban"

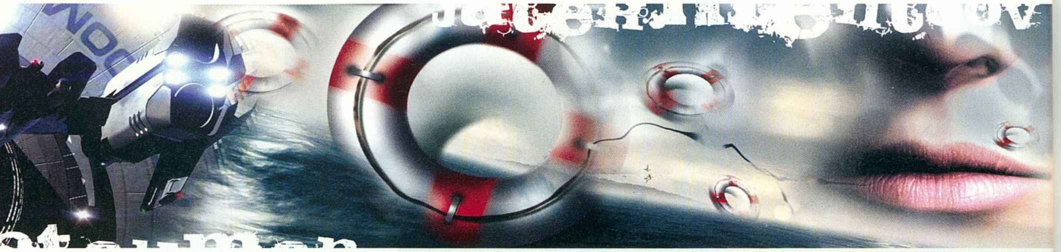
A csalikkal tehát ügyesen játszhat a tehetséges designer, bizonyítékok erre az olyan játékok, mint a Metal Gear Solid 3, ami rengeteg jó csalival bír: híres fejlesztő (Hideo Kojima), remek világ, ismert név, király doboz, jó előzetes beharangozók, népszerű műfaj, ismert zeneszerző, stb. Hogy a másik végletet is megemlítsem, létezhetnek olyan játékok is, mint a hibáktól hemzsegő, katolikusbosszantó, pelenkás angyalt szerepeltető Messiah, amelyben a játéktervezők egyáltalán nem törődtek a csalikkal (holott ma már például az Xbox-játékok microsoftos formanyomtatványán is megkérdezik a fejlesztőktől, hogy „What will be the game's hooks?", vagyis „Milyen csalikkal rendelkezik a játék?"), és ahol az alapvetően nem rossz játék készítésekor félretettek minden üzletileg indokolt józanságot. Én már csak tudom, én követtem el ezt a hibát…

David Perry, Shiny Entertainment

A Vice Citynek nem kellett különösebb hírverés a GTA3 után

Játékmentőöv

Elakadtál egy játékban? Segítünk



Knights of the Old Republic

A KOTOR-ral kapcsolatban lenne egy sürgős kérdésem. A Tarison hogy kell legyőzni a rancort, vagy ott hogy kell továbbjutni? Ha nem én, de a barátaim (Mission, Zaalbar) mindig meghalnak. Kérlek, segitsetek. A Guru legyen veletek!
Patrik

Mivel a játék elején vagy, ne akarj még többemeletes bestiákat szétszedni izomból... Mielőtt bemennél a rancorhoz, az ajtó közelében van egy „kéz", amelyben olyan illatanyagokat tartalmazó dobozt találsz, amelyre bukik a dög. Ezt a piperét egy gránát társaságában juttasd el – lopakodva – a rancor háta mögött a hullahegyhez. Tedd bele az egyik holttestbe, és a jutalmad egy szép animáció...

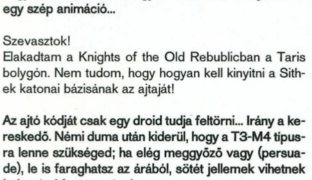
Szevasztok!
Elakadtam a Knights of the Old Rebublicban a Taris bolygón. Nem tudom, hogy hogyan kell kinyitni a Sith-ek katonai bázisának az ajtaját!

Az ajtó kódját csak egy droid tudja feltörni... Irány a kereskedő. Némi duma után kiderül, hogy a T3-M4 típusra lenne szükséged; ha elég meggyőző vagy (persuade), le is faraghatsz az árából, sötét jellemek vihetnek bele némi fenyegetést is...

Knights of the Temple

A Knights of the Temple-ben akadtam el, az asztrológiás szobában, azt hiszem a 14. pályán. A szöveget értem, a posztert is megnéztem, de az adatok nem egyeznek. Légyszi pontosan írjátok le, hogy melyik kört hová kell forgatni.
Please válaszoljatok hamar és Larkinorozzatok sokat!
Szuctib

A külső körön a skorpió ábrája északon legyen, tehát legfelül, aztán ahhoz képest kell beállítani a többit, a jobb oldali faliképről leolvasható információk alapján.



Cold Zero: Last Stand

Hali Guru!
Van egy kis bajom a COLD ZERO játékkal! Az első pályát nem tudom megcsinálni! Az újságban azt írjátok, hogy fel kell venni a kulcsot és kész. De amikor be akarok ugrani a csónakba, az írja ki, hogy: I HAVE A HOSTAGE TO RESCUE... + azt a kapcsolót is lekapcsoltam (azt a villogót).

Helyhiány miatt csak a legszükségesebb megjegyzések kerültek papírra anno, de a betonkeverős szobából magunkkal kell cipelni azt a fickót, akinek a betoncsizmát öntik – ezt hiányolja nálad az ominózus felirat...

Painkiller

Sziasztok!
Sajnos elakadtam a Painkiller 1. chapter 3. pályáján! A földalatti járatok végén van egy tüzes mélység, ahol találkozom egy zömökebb testű ellennel, akit egyszerűen nem tudok megölni! Gondoltam a lefagyasztásra, a tüzes mélységbe való csalogatására, de nem jöttem rá, pedig nem egy gondolkodtató játék!
A segitséget előre is köszönöm, további jó munkát!
Malachi

Lődd szét a plafont a tüzes mélység felett (tudni fogod, melyik részét), ugyanis a beáramló fény fogja elvégezni a piszkos munkát. Csalogasd magad után a pallón a szörnyet, és amikor már majdnem utolér, ugorj át a bal oldalon, a lyuk szélén látható mélyedésbe.

Sziasztok!
A segitségeteket szeretném kérni! Hogyan kell legyőzni Lucifert a Painkiller utolsó pályáján?
Skynet

Hello. A Painkillerben az utolsó pályán járok, de amikor Demon morph modba kerülök, csak a nagy vörös főellenséget látom magam előtt. (Csak nekem hasonlít az előző főellenséghez???) Azt szeretném kérdezni, hogy melyik részét kell lőni. Már próbáltam: sziklákat belelökni a vízbe, amibe ha én esek bele meghalok, ő meg csak simán ráall, a kardot a kezében és amikor eldobja is, a fejét, a szárnyát, a nemi szervét, a lábát, a kezét, és a testét is. Egyik se vált be. Mit kell lőni?
Üdv: daswalker

A kardját tessék sorozni, az a megoldás. Amikor a levegőbe hajigálja és eltalálod, meteoritok fognak potyogni; nos, azokat kell rápasszolgatni, amitől persze bedurvul, hozzád vágja az említett szablyát, és ilyenkor a feléd repülő kardot kellene úgy eltalálni, hogy visszapattanva beleálljon az ő testébe. Ez Lucifer végzete...

Helló!
El tudnád nekem mondani, hogy a havas-hidas (4/2.) pályán hol van az a hat titkos hely? Kettőt sehol sem találok!

Ajánlanám figyelmedbe a http://painkillerhell.com oldalt, amely direkt ilyen célzattal készült (mármint hogy a legkisebb finomságokat is megtaláljuk két felkarózás között): Remek képekkel, videókkal megtűzdelt pályabejárások, titkos helyek, stb.

Far Cry

Hali!
Azt szeretném kérdezni, hogy a Far Cryban hogy lehet túljutni ott, ahol a hajó tetején vagyok, és a helikopter felszáll. Felmegyek, és mindig kinyírnak. Mit csináljak, hova menjek??? A helikoptert ki kell nyirni??? Ha igen, akkor hogy tudnám???
Válaszotokat előre is köszi, hű olvasótok:
--sotz--

A helikoptert el kell tüntetni az útból. A legkönnyebb módja talán, ha behátrálsz a ládák közé, ahogy felérsz a létrán (kerüld a nyílt terepet), és pontos célzással – például a P90-nel – kilövöd a helikopter ajtajában a géppuskás fazont. Ezt mindenképp meg kell tenni, ám ha nem kérsz a rögzített gépágyúk és hasonló csemegék nyújtotta élvezetből, ugorj le a vízbe, majd keresd a kis csónakot, ami a hajó oldalán csüng, lődd el a láncait, és mehetsz tovább.

Prince of Persia

A Prince of Persiában elakadtam 83%-nál, amikor egy nagyon hosszú lépcsőn kell lemenni, és a végén van egy terem, aminek a közepén áll egy szobor. A teremben még van 7 ajtó, ami mindig visszavisz oda, ahonnan jöttem. Segitsetek, mert nem tudom, hogy kell feljutni
Farahhoz, ha egyáltalán azt kell csinálni.
peti

A múlt havi számunkban benne volt a megoldás, de olyan szépen kértél... Tehát: csak bizonyos sorrendben lehet bemenni az ajtókon, mindig éppen azon, ahol a vízcsobogást hallod. Ha egyszer is elvéted, kezdheted

elölről. Minőségi hangrendszer esetében füllel tovább lehet jutni, de ha nem akarsz kagylózni, az első szint sorrendje (ajtók az óramutató járása szerint) 4-7-3-1, majd a második szinten 4-9-5.

Pirates of the Caribbean

Segítséget szeretnék kérni a Pirates of the Caribbean-nal kapcsolatban. Ott akadtam el, amikor meg kell támadnom Oxbayt. Daniell a szárazföldön akar támadni, nekem meg a tengerről kéne ostromolnom. Akárhányszor próbálom sehogy sem sikerül legyőzni őket.

Mit tegyek? Előre is köszönöm:
Gery

Gondolom Greenford ostromáról van szó, a történet vége felé. Nos 2 battleshipnél kevesebbel neki se állj, sok okosságot nem tudok hozzáfűzni, legfeljebb annyit, hogy az ágyúkat lődd, ne a falat!

SW Jedi Knight: Jedi Academy

A kérdésem a következő: Azon a pályán, ahol 5 bombát kell hatástalanítani, hogy lehet visszajutni a hajómhoz, miután hatástalanítottam a bombákat, mert a főbejárat, ahol bejöttem az épületbe, nem nyílik ki már? Bejártam az egész pályát, de nem találtam a megoldást. Légyszi segítsetek, előre is köszi:
Patrik

Amikor a játék elején bementél az épületbe, két ajtó volt, ebből a jobb oldalit nyitották a rohamozó birodalmiak, kifelé pedig csak a bal oldalin mehetsz, mert ez belülről nyitható...

CHEAT

Perimeter

Összes pálya elérése
Hozz létre egy "Profile0" nevű új könyvtárat a „C:\Program Files\Codemasters\Perimeter\Resource\Saves\" mappában, aztán a jegyzettömbbel hozz létre ide egy „data" nevű fájlt kiterjesztés nélkül, és ebbe másold be a következő sorokat:

[General]
name=CHEAT
lastMissionNumber=28
difficulty=1
A játék következő indításánál már elérhetők lesznek a pályák...

Hitman: Contracts

Mielőtt hozzálátnál, hogy a játék könyvtárában talált „hitmancontracts.ini" fájlt módosítsd, készíts egy másolatot, biztos, ami biztos alapon. Ezután a jegyzettömbbel nyisd meg az említett fájlt, majd a következő sort írd a végéhez:

EnableCheats 1 EnableConsole 1
Játék közben nyomd meg a „~" billentyűt a konzol ablak előhívásához, majd a következő kódokkal tudsz segíteni magadon:
Isten mód – god 1
Láthatatlanság – invisible
Összes fegyver és tárgy – giveall
A legtöbb fegyver és full töltény – give some
Pálya kihagyása – end level
Végtelen lőszer – infammo

True Crime: Streets of L.A.

A játékos külsejének megváltoztatásához a License részhez üssétek be valamelyik kódot a játék kezdetekor:
J1MM: zombi
TATS: tetovált nő
P1MP: strici
HAWG: motoros
JASS: szivarozó szamár
MNKY: punk
B1G1: főnököd
ROSA: partnered
HURT_M3: partnered kissé alulöltözve
TFAN: gengszter
FATT: az öreg zsaru
PHAM: hentes
HARA: ázsiai munkás
BRUZ: bokszoló
MRFU: ázsiai fickó
B0OZ: hajléktalan
5WAT: SWAT
FUZZ: Johson rendőrtiszt
M1K3: kommandós
RECKON: cowboy
B0OB: punk csaj
AWYEAH: afroamerikai srác

PC GURU kvízjáték
Játssz velünk!

Keresd fel honlapunkat!
www.pcguru.hu/jatek

Töltsd ki a kötelező mezőket!

Válaszolj a kérdésekre!

Jelentkezési határidő:
2004. augusztus 3.

Sorsolás:
2004. augusztus 5.

A PC GURU magazin kvízjátékában
ebben a hónapban három darab Ezonics VistaCAM digitális kamerát sorsolunk ki!
Játssz velünk, hogy Te is a három szerencsés nyertes között lehess!

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

Előző számunk nyertesének neve megtalálható a weboldalunkon.
A nyereményjátékban nem vehetnek részt a Vogel Burda Communications Kft. munkatársai és azok közvetlen hozzátartozói. A tárgynyeremények készpénzre nem válthatók.

Hardver mentőöv

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk.

Barton tuning

Ó, mindenható PC Guruk!
(ezt majdnem kivágtuk – Mike&Cray)

Egy meglehetősen furfangos problémára keresem nálatok a választ. A közelmúltban hajtottam végre némi gépfejlesztést. Új alaplap (ASUS A7N8X-E Deluxe), proci (Athlon XP 2500+ "Barton"), hűtés (Spire WhisperRock IV), és memória (3 x 256MB PC3200/400MHz Samsung) került a gépembe. A problémát a kíváncsiságom okozta. Nevezetesen tudni szerettem volna, hogy tuning terén mire is képes az egyébként alap állapotában betonstabil rendszer. Ugyebár a BIOS (Phoenix Award ACPI Rev 1008, 12/05/2003) és a chipkészlet a proci húzását lehetővé teszi. Először is megpróbáltam az FSB-t emelni.

Meglepve tapasztaltam, hogy a BIOS nem ajánl fel erre a célra fokozatosan kis lépéseket, hanem a 166MHz után rögtön 200MHz jön. Aztán a POST-olásnál azonnal kiderült, hogy ezt a frekvenciát nem fogadja el a rendszer, még akkor sem, ha a szorzót jóval lejjebb veszem, a rendszer teljesítményét "agresszívra" állítom és a proci feszültségét megemelem. Nem estem kétségbe. Próbálkoztam a szorzó emelésével (alapból 166 x 11.0). Látszólag ez rendben is ment. Átállítás után F10 majd Enter, POST-olás oké, OS feláll, WCPUID indít, ellenőrzés. Ekkor ért az újabb meglepetés. A BIOS egyszerűen figyelmen kívül hagyta a módosításomat és az eredeti beállítással indította a számítógépet. ??? Akárhány újabb kísérlet, a végeredmény mindig ugyanaz. A kérdésem az lenne, Ó Nagy Guruk (khmmm – Mike&Cray), hogy hol és milyen hibát vétettem? Válaszotokat, érkezzen az akármilyen formában is, előre köszönöm és epekedve várom.

Ti vagytok a "PC valódi és egyetlen GURU-i" (tévedés, mániákus őrültek vagyunk... – Mike&Cray), csak így tovább az Unióban is!
Tisztelettel: Mumin

Kedves Mumin!
Az a nagy helyzet, hogy hosszú leveledre kénytelenek vagyunk kiábrándítóan rövid választ adni. Az AMD új szériájú Bartonjainál ugyanis beépített szorzó lock van. Tehát állítgathatod lelkesen és kitartóan a szorzót, de a masina nem fog tőle jobban repeszteni. Egyedül az FSB állításával tudsz machinálni, szükség szerint feszültségemelés mellett, s természetesen csak a saját felelősségedre.

Konfig bővítés

Sziasztok!
Nagy kéréssel fordulok hozzátok, méghozzá azzal, hogy Radeon videokártya (csúcs) vásárlását tervezem, és nem tudom hogy melyik gyártótól. Már elég sok tesztet megnéztem és mindegyik mást ír, és még a boltokban is mást mondanak, teljesen tanácstalan vagyok, a konfigom: Athlon XP 2400+, Soltek SL-75-FRN2-L (DDR400 dual channel), MSI Geforce4 Ti 4800SE és 2x256 MB DDR400 RAM (a márkát nem tudom). Egy GB-nyi RAM-ot is szeretnék venni a 2db 256 MB-os mellé, és nem tudom, hogy lesz-e ütközés. Melyik a leggyorsabb CPU, amit a fenti alaplapba még berakhatok? Legyetek szívesek írjatok vagy tegyétek be az újságba a levelem.
Üdv.: Lacer

Kedves Lacer!
1. Ha 1 GB RAM-ot szeretnél, érdemes 2*512 MB-ot venni, és párban nyúzni őket, a dual channel miatt.
2. Procit 3,0 Bartonig gazdaságos venni bele, mert csak 333FSB-t támogat a lap, a 3,2-es Bartonnak pedig már 400-as FSB-je van.
3. Radeon vásárlás – pénz kérdése. Ha sok van, most jött ki az X800Pro illetve XT. Már lehet kapni pár helyen, de néhány héten belül gyakoribb lesz a boltokban. Ha kevesebb pénzed van, 9600XT vagy 9800PRO/XT, amit érdemes venni. Az X800-akhoz már egyébként is jobb lenne Athlon 64, hogy rendesen ki legyenek hajtva, de akkor ugye alaplapot is cserélni kell, szóval ehhez a konfighoz jobb választás a régebbi Radeonok valamelyike.

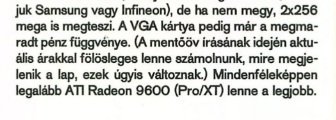
Gépbővítés 170 ezerből

Hello mindenkinek!
Egy kérdésem lenne hozzátok. Szeretném feltuningolni egy kicsit a gépemet, mert a mostani nem rossz, de hát sok minden csak úgy „éppenhogycsak" elmegy rajta. Tehát ami most van: egy AMD Athlon processzor (1390 MHz), 19GB vinyó (ami jó kevés, főleg hogy manapság már 4 GB-os játékok is vannak), 192 MB RAM (DDR333-as) és egy GeForce2 MX100/200. Ennyit tudok a gépemről. Na már most a kérdésem az lenne, hogy ti mit ajánlanátok ezek helyett. Szerintem egy új alaplap is kellene, a mostani pontos nevét nem tudom. Ez az egész, amit ajánlanátok mennyibe kerülne? Egy olyan újítást szeretnék, amire egy ideig nem kéne költenem, és 170eFt alatt van. Monitor, CD-DVD íróm-olvasóm van, csak a többi kellene egy kicsit modernebb.
Válaszotokat előre is köszönöm, király az egész újság!!!
Gász Péter

Kedves Péter!
170 ezer pénzből már lehet jó gépet összerakni. Ha már AMD van, maradhatunk annál. Proci: 2600+ – 2800+ Barton, hozzá egy jóravaló lap, mondjuk ABIT NF-7(S) vagy ASUS A7N8X-Deluxe. Memória mindenféleképpen DDR400-as legyen és kettő modul, hogy ki tudd használni a dual channel előnyét. Az ideális 2x512 MB lenne, ha kijön a költségvetésből (mondjuk Samsung vagy Infineon), de ha nem megy, 2x256 mega is megteszi. A VGA kártya pedig már a megmaradt pénz függvénye. (A mentőöv írásának idején aktuális árakkal fölösleges lenne számolnunk, mire megjelenik a lap, ezek úgyis változnak.) Mindenféleképpen legalább ATI Radeon 9600 (Pro/XT) lenne a legjobb.

Asztali atomerőmű

Helló Guru TEAM!
Mint rendszeres olvasótok, egy kérdést szeretnék feltenni. Sulinetben szeretnék gépet, illetve alkatrészeket vásárolni. Abban a kivételes helyzetben vagyok, hogy a pénz most nem igazán számít, mivel az összeg egy jelentős részét vissza tudnák igényelni a szüleim.



A Barton már szorzólockos

Kinéztem egy „atomerőművet", én igazából Intel párti vagyok, de a rengeteg Intel vs.AMD fórum elbizonytalanított pöttyet. Na, a konkrét alkatrészek: Gigabyte GA-8KNXP alaplap (S478, I875P, FSB 800) Intel Pentium 4 3.2 processzor (dobozos, 800 MHz) 2x256 MB Kingston Value RAM, 400 MHz. Árban beleférnék az Athlon 64-be is, igaz, „csak" a 3000+-os (bár ha nagyon akarom, a 3200+-os is beleférne asszem), bár ehhez fogalmam sincs, milyen alaplap járna, mit lehet kapni a Sulinetben.

Tehát a kérdésem konkrétan: ha hosszú távra tervezek, melyik érné meg jobban? (évekig nem lesz utána pénzem, hogy a gépre költsek). A teljesítmény mellett fontos szempont, hogy stabil legyen, túlhúzni egyáltalán nem szándékozom. Az alaplap (ha az AMD-s rendszert ajánlanátok, akkor a CHS honlap Sulinet szekciójában szereplő alaplapok közül lenne jó, ha mondanátok egyet) esetében fontos, hogy legyen rajta 4 IDE vezérlő, és nem árt, ha S-ATA is van...

De igazából csak egy megerősítést szeretnék, ha szakmai tapasztalatotokkal nem ellenkezik: jól választottam-e, ha ezt az alaplapot + procit választottam?
Köszönettel: R.

Kedves R.!
Hát feladtad a leckét rendesen... Az Intel kontra AMD csata a számítástechnika világában jó ideje napirenden van már. Azt hiszem, a te esetedben mégis eldöntött a dolog, mivel jelen helyzetben egyelőre érdemesebb az Intel konfigurációt megvenni. Az AMD jelenlegi Athlon 64 procijai többnyire (pl. ami a CHS Sulinet keretein belül kapható) mind Socket 754 foglalattal rendelkeznek, ami teszt széria volt a 64 bites procik terén. Az AMD további fejlesztései inkább már a Socket 939 illetve Socket 940 foglalatra koncentrálnak, ami még viszont nem igazán kapható (pláne hozzávaló jó deszka – legalábbis a cikk írásának idején). Így szerintünk nincs sok értelme 754 foglalatú lapot venni. Az általad kinézett alaplap jó választás, de ha nincs szükséged IDE RAID-re, a GA-8IK1100-as kicsit olcsóbb megoldás.

A X rejtély

Tisztelt PC GURU!
Tanácsért fordulok önhöz!
Szeretnék venni majd egy új alaplapot és egy processzort. Már ki is néztem magamnak. Egy Athlon XP 2400+ és egy Asus A7N8X-X nForce 2 alaplapot. De nem tudom mi a különbség a A7N8X-X nForce 2 és az A7N8X nForce 2 között?
Kérem, segítsen!
Jurák Dávid

Kedves Dávid!
A proci és az alaplap jó választás. Az A7N8X és az A7N8X-X között mindössze a dual channel memóriakezelés a különbség (az A7N8X-X-nél nincs), na és persze az ár.

Kedves PC Guru!
Immár fél évtizede szolgál hűségesen egy Nokia 447XPro típusú 17"-os, CRT monitor. Bár semmi baja sincs, mégis felmerült bennem, érdemes lenne kicserélni TFT-re (egészségesebb!!! – ez a legfőbb motivációja a cserének, kisebb, nem működik hősugárzóként, modernebb stb.). Egy 17"-os darabra gondoltam, max. kb. 200 eHUF bruttó áron, amely játékra (UT2004 és egyebek) is alkalmas. Van ilyen? Jelenlegi VGA kártyám GF4 Ti4200, ha ez számít.
Még egy kérdés: ha van, és a csere mellett döntök, mit

Jelen hardver rovat elkészítésében segítségünkre voltak: Alien Computers, Multimedia Magyarország, Macroda

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Joc

tegyek a mostani monitorral? (Mondom, teljesen működőképes.) El lehet valahol adni? (bontó, ilyesmi) Ha igen, kb. mennyire számíthatok érte?
Előre is köszönöm a választ.
Vajner Balázs

Kedves Balázs!
200 ezerből már egészen takaros 17"-es TFT monitort lehet venni. Mindenképpen érdemes nevesebb márkát választani (NEC, Samsung, Sony, Viewsonic, Philips...). Arra nagyon figyelned kell, hogy a TFT-ket csak egyféle felbontásban érdemes használni. Tehát ha olyat veszel, aminek 1280x1024 képpont a felbontása, olyan teljesítményű 3D kártyával kell rendelkezned, ami ekkora felbontásban is megbirkózik a játékokkal. A másik igen fontos szempont, hogy minél kisebb legyen a TFT késleltetési ideje. Jelenleg már jó pár gyártónak van 16 ms-os modellje, de már megjelentek az első 12 ms-os darabok is.

A régi CRT monitorodat legfeljebb bontóba lehet beadni (bár öt év hosszú idő...), vagy meghirdetheted valamelyik netes fórumon, pl. az Aproneten. Aztán majd kiderül, mennyit adnak érte, de valószínűleg nem sokat.

Egy újabb konfig

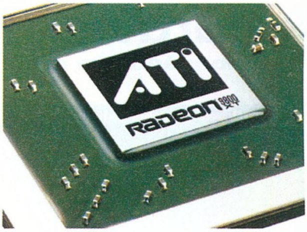
Jó napot kívánok!
A segítségüket kérném. Ebben az évben szeretnék vásárolni egy számítógépet:
Proci: Intel P4 3.0 GHz (800MHz) dobozos
Alaplap: Asus P4C800E Deluxe
VGA: Sapphire Atlantis Radeon 9600XT 256MB vagy 9800PRO 256MB
Merevlemez: S-ATA Seagate 160GB (8MB cache)
Ram: Samsung PC3200 2x512MB DDR400MHz
DVD író: LG GSA-4081B Retail 8x
TV tuner kártya: Leadtek Winfast TV2000 Expert
Monitor: LG 17" Flatron 710b
Táp: 400W

Arról szeretnék érdeklődni, hogy ez így összeállítható-e, és ha egyenként mondana pár szót ezekről, megköszönném önnek. Javaslataira kiváncsi lennék. Köszönöm előre is. Mezei Tamás

Kedves Tamás!
Az összeállítással semmi gond, ez jó masszív gép lesz. A DVD íróból érdemes a LG GSA-4082B-t venni, mert közel egy árban van a 4081-el és a +R valamint

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.



Már nem a legmenőbb

a -R DVD-lemezt is nyolcszorosan írja. Ami még fontos: a Prescott procira izmos ventillátort érdemes tenni, ami rendesen hűti, mert ellenkező esetben a processzor fogja biztosítani a fűtést az egész helyiségben...

Makacs BIOS

Hi!
A problémám az, hogy amikor a gép felismeri a vincsit és a CD-t, azt írja ki, hogy „CMOS checksum error – Defaults loaded" aztán megáll és várja a parancsot (F1; Del). Na már most én a kézikönyvben utánanéztem, és azt írja, hogy ha átrakom a jumpert a másik állásba, akkor „Clear CMOS" lesz, persze én ezt egyből kipróbáltam de ilyenkor nem indul a gép, még a LED se villan föl. Ilyen szerencsétlen helyzetben mit lehet csinálni? Remélem nem egy új alaplap a megoldás. Az alaplapom Epox 8KHAL+ hátha segít valamit.

Kedves Tamás!
Mindent jól csináltál, a probléma az, hogy ha Clear CMOS állásba teszed az ominózus jumpert, várni kell (előfordulhat, hogy fél órát is!), mire a default CMOS beállítások visszaíródnak. Tehát tedd át a jumpert és várj türelemmel (nem kell rögtön fél órát, pár perc elég lesz első próbálkozásra). Ezután az alap BIOS beállítások lépnek érvénybe, és újra használható a rendszer. A másik lehetséges probléma, hogy lemerült a BIOS-t tápláló gombelem, ami az alaplapon található. Próbáld meg azt kicserélni.

Márkák keverése

Hello!
Két kérdésem lenne:
1. Ha egy bizonyos alaplapba egy másik gyártó videokártyáját rakom bele, akkor az befolyásolja-e a teljesítményt?
2. Az antialising beállításnál mi a különbség az alkalmazás vezérelt és a manuálisan beállított között? Tehát mikor adja le a jobb teljesítményt a videokártya?
Ha esetleg a kérdéseim túl hülyék lennének, bocs a zavarásért!!
Sokape

Kedves Sokape!
Ez a rovat olyan, mint a Media Markt: hülye kérdés nem létezik!
1: Ez nem befolyásol semmit. Pl. Gigabyte lapba tehetsz Asus kártyát, nem zavarják egymást.
2: Manuális beállítás esetén a videokártya vezérlőpaneljén megadott értékek lesznek mérvadóak. Míg alkalmazásvezérelt opció használatakor az adott (játék) programban lehet megadni az AA mértékét – feltéve, hogy felkészítették erre az opcióra. Ilyen például az új Thief.

Mike & Cray Tyler

Hardver hírek

Újdonságok és érdekességek a hardverek világából

A 3D labs új kártyája profi célokra készült

Az új ABIT AA8-DuraMAX alaplap Intel Pentium LGA 775-ös, Prescott magos processzorokhoz

Az ABIT új alaplapjába a legújabb technológiák mellett saját fejlesztéseit is integrálta. Az Intel Pentium 4 LGA 775 (Prescott) processzoraihoz készült alaplap az i925X és ICH6-R lapkakészletre épül, maximálisan 4 GB memóriával tömhetjük tele. A lap minden földi jóval fel van szerelve, szolgáltatásai között találunk egy PCI-Express x16, három PCI-Express x1, két PCI, négy SATA150, egy UltraATA 33/66/100, két USB2.0, és két IEEE1394 (Fire Wire) csatlakozót. Az alaplapról nem hiányozhat a manapság egyre gyakoribb 8 csatornás hangkimenet sem.
Az ABIT újabb deszkáinál már hozzászokhattunk a µGuru™ (milyen remek név…) technológiához, melynek segítségével Windows alól is vezérelhetünk fontosabb tuningfunkciókat. Állíthatjuk a processzor, a memória és az AGP port feszültségét, nyomon követhetjük ventilátoraink fordulatszámát, figyelhetjük az alkatrészekre jutó feszültségeket, és hőmérsékleti értékeket. A Flashmenu nevű program segítségével Windows alól is frissíthetjük alaplapunk BIOS-át, így megszabadulunk a boot floppy készítés, és a DOS-os BIOS égető programok minden nyűgétől.

Megnyílt a magyar gyártású ALCOMP processzorhűtők honlapja

A Mod-tech Hall 2-n bemutatkozó ALM Kft. Magyarország első, és meglepően jó hűtéseit mutatta be. A bordákról tudni illik, hogy meglehetősen kis darabszámban tudják őket gyártani, ám a gyártósorok hiánya nem megy a minőség rovására. A hűtők külső kinézetén van még mit javítani, ám hűtési teljesítményükkel sok neves konkurenst utasítanak maguk mögé.

A nemrégiben indult, kétnyelvű honlapon a hűtések részletes specifikációjáról olvashatunk, illetve online meg is rendelhetjük őket. Áruk kimondottan jónak mondható, főleg úgy, hogy az eddigi tesztek alapján azonos teljesítményt nyújtanak a Zalman elismerten jó hűtéseivel, melyek ára az ALCOMP hűtők kétszerese!

A fejlesztés folyamatos, az év második felén újabb típusok láthatnak napvilágot, illetve olyan felhasználóbarát megoldások is tervbe lettek véve, mint a szabályozható fordulatszámú hűtők előlapi panelje. Az oldal fejlesztése sem állt le, a hiányzó menüpontokat az ígéretek szerint hamarosan pótolják, ezzel is segítve a vásárlókat. Az oldal a http://web.axelero.hu/almkft/ címen érhető el.

Növeli Prescott magos processzorainak gyártási kapacitását az Intel

Az Intel bejelentette, hogy a negyedik, 300 mm-es ostyákkal dolgozó gyára is megkezdte a 90 nanométeres gyártást. Az Írországban elhelyezkedő Fab 24-nek köszönhetően jelenleg az Intel rendelkezik a legnagyobb 300 mm-es gyártókapacitással a világon. A processzorgyár az Intel harmadik, 90 nanométeren gyártó üzeme, így a világ legnagyobb processzorgyártója a kezdeti problémák ellenére is képes lesz az előre tervezett heti egymillió Celeron-D és Pentium 4 E processzor gyártására. Az Intel szerint a 300 mm-es szilíciumostyák használatának köszönhetően 30 százalékkal gazdaságosabban tudnak termelni, az új eljárás 40 százalékkal kevesebb energiát és vizet fogyaszt, így a környezetet is jobban kíméli.

Belépés csak nyusziruhában

Botrány a Sapphire videokártyái körül

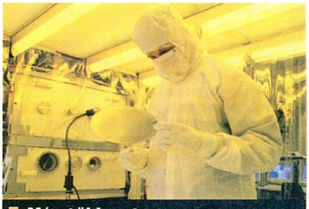
Természetesen nem mindegyik körül, ám akad egy változat, mely jelentős ellenérzést váltott ki a vásárlókból. Ez a kártya egy Radeon 9800 Pro magra épülő videovezérlő. A hasonló magra épülő kártyák 256 bites memóriavezérlővel rendelkeznek, a Sapphire kártyája azonban butított verzió, és a memóriavezérlő csak 128 bites rajta. Ez nem lenne nagy probléma, hiszen egyre-másra találkozhatunk a boltokban butított kártyákkal, ebben az esetben azonban sehol nem tüntették fel, hogy nem teljes értékű termékkel van dolgunk!
A termék körül kialakult botrány miatt a gyártó bizonyos példányokat hajlandó kicserélni. Sok vásárló úgy gondolja, a Sapphire egyszerűen átverte őket azzal, hogy 256 helyett 128 bites memóriavezérlővel szerelt Radeon 9800 Prókat árult. A cég hírnevének megóvása miatt úgy döntöttek, hogy aki úgy vásárolt 128 bites Radeon 9800 Prót, hogy azt hitte, hagyományos 256 bites példány, visszaküldheti a kártyát, és megtérítik a vételárat. Sajnos a cserét első körben az árusító helyekre bízza a gyártó, de közleményükben hangoztatják, hogy ha nem sikerül megegyezni az eladókkal, felvehetik a kapcsolatot közvetlenül a gyártóval is. 25 dollár felár kifizetése után elvileg teljes értékű Radeon 9800 Próra is kicserélik a 128 bites változatokat. Hogy a későbbiekben elkerüljék a kavarodást, mostantól minden 128 bites Sapphire Radeon 9800 Pro dobozán nagyméretű „128-bit Edition" embléma virít.

Ejnye-bejnye rossz kutya!

Új vízhűtés a Titan műhelyéből

A csúfos véget ért, Data Cooler márkanév alatt forgalmazott vízhűtésük után, a Titan TWC-A04 néven új vízhűtést mutatott be. Mint ismeretes, a Data Cooler kompakt rendszer volt, melyet 5,25-ös meghajtóhelyre építhettünk be. Ez a beépíthető elem tartalmazta a szivattyút, a víztartályt és a hőcserélőt is. A rendszer csak a processzort tudta hűteni, azt is csak kiegészítő ventilátor segítségével.

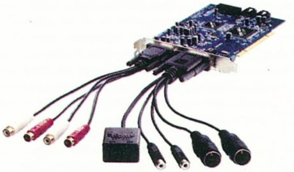
Az új rendszer külsejében követi a mostanában divatossá váló megoldást, vagyis a hűtést végző egység a számítógépházon kívül, külön dobozban kap helyet. A Titan hűtése ezekhez a hűtésekhez képest annyi pluszt nyújt, hogy nem csak a processzorra, hanem a videokártyára is kapunk hűtőblokkot. A külső dobozban kapott helyet a vezérlőpanel, illetve a radiátor, a hűtésére szolgáló ventilátorral együtt. A vezérlőpanel segítségével két fokozatban (low és high) állíthatjuk a ventilátor fordulatszámát, így a zajterhelés 23-34 dBA, a légszállítás pedig 24.7-52.6 CFM között változik. A főegység mellé még kapunk egy másodlagos radiátort is, melyet a ház hátsó felébe beszerelve növelhetjük a teljesítményt, illetve a két ventilátor fordulatszámának együttes csökkentésével halkíthatjuk is a rendszert. A másodlagos radiátor ventilátorának értékei jók, légszállítása 30.06-35.48 CFM, zajszintje 21 és 27 dBA között változik. A videokártyák különbözőségére is gondoltak, így többféle leszorítót is találhatunk a csomagban. A processzorok területén is teljes a kínálat, a blokk kompatibilis az Intel P4/AMD K7/AMD K8-as rendszerekkel. Bár teljesítményét nem ismerjük, a dupla radiátor ötlete nem rossz, főleg, hogy így elviselhetőbb értékre tudjuk csendesíteni rendszerünket, ami kb. 23-25 dBA. Áráról egyelőre nincs információnk, de reméljük, hogy találkozhatunk vele a boltok polcain.



Még több ostya

Professzionális hangkártya a Creative-től

Az elsősorban SoundBlaster hangkártyáiról ismert Creative Technology új professzionális termékkel állt elő.
A Creative EMU-0404 névre hallgató PCI-os megoldás júniustól lesz elérhető, 140 dolláros ajánlott végfelhasználói áron. Ez az összeg semmiképpen sem mondható soknak, ha figyelembe vesszük, hogy mennyire fejlett eszközt kapunk a pénzünkért.
A processzor tehermentesítésére 32 bites digitális jelfeldolgozóval rendelkezik, 24 bites, 192 kHz-es analóg-digitális illetve digitális-analóg átalakítót kapott, analóg bemenetének jel-zaj aránya 111 dB, analóg kimeneténél ugyanez 116 dB.
A sajtóközlemény alapján 44,1, 48 és 96 kHz-es mintavételezésre képes 16 illetve 24 biten.

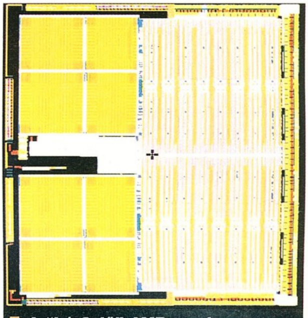


Creative EMU-0404

Új videokártyák a 3DLabstól

A Creative tulajdonában lévő 3Dlabs megjelentette új professzionális videokártyáit a mérnöki, fejlesztői piacra. A Wildcat Realizm kódnevű kártyák három típusban lesznek kaphatók. A Wildcat Realizm 800 PCI Express csatolóval és összesen 640 MB GDDR3-as memóriával van felszerelve (512 MB 512 bites hagyományos, és 128 MB 128 bites, ún. DirectBurst memória), ettől a Realizm 200 és 100 jó néhány dologban különbözik, ilyen a memória mérete (200: 512 MB GDDR3, 100: 256 MB GDDR3), illetve egy olyan érdekesség, mint a virtuális memóriarendszer, amelynek segítségével akár 256 GB tárterület címzését is megoldhatjuk a Realizm 800 esetében, míg ez 16 GB-ra csökken a két kistestvérben. Természetesen a programozhatóságban is lelhetünk némi különbséget, de lényegében a fejlesztői piacra (CAD, DCC) szánt kártyák hihetetlen teljesítménnyel rendelkeznek, persze mindehhez igen borsos áron juthatunk hozzá.

Valódi vadmacska



A "kétfejű" AMD proci terve

Kétmagos processzorok az AMD-től

Az AMD bejelentette, hogy elkészült kétmagos processzorának terveivel, a gyártás 2005 közepén kezdődik. Az AMD nyolcadik generációs processzorarchitektúráját a kezdetektől úgy fejlesztették, hogy viszonylag egyszerűen készülhessen kétmagos változat is. Az utóbbi hónapokban mindkét nagy processzorgyártó előszeretettel hangoztatja, hogy készül a kétmagos processzora, ennek az az oka, hogy mindkét fél látja a jelenlegi gyártástechnológia határait, és tudják: jelentős teljesítménynövekedés így érhető el legegyszerűbben. A cég sajtónyilatkozatában kiemelte, hogy a technológiai fejlesztésekben kulcsszerepet játszik az IBM-mel kötött megállapodás is. Az IBM képviselője hangsúlyozta, hogy az AMD úgy tesz meg mindent a lehető legnagyobb teljesítmény elérése érdekében, hogy ez ne menjen a költséghatékonyság rovására. A közzétett tájékoztatóban azt is megemlítik, hogy a 90 nanométeres gyártástechnológiára áttérés már megkezdődött, a 65 nanométerért pedig a készülőfélben lévő Fab 36 felel majd, melyet 2005 közepén adnak át, a gyártás pedig 2006-ban kezdődhet.

VERAX polar gate 478 aluminium S A hűtés új dimenziói

Régóta probléma, hogy a hagyományos processzorhűtőknél a ventillátor motorja pont a mag fölé esik. Emiatt a lapátok által beáramoltatott levegő pont a legmelegebb részekre juttatja a legkevesebb levegőt. Talán mindenki emlékszik rá, hogy a Vantec már próbált ezen a gondon enyhíteni, amikor kifejlesztette Aeroflow elnevezésű hűtőjét. Az Aeroflow esetében a motor tekercsei nem a ventilátor közepén, hanem annak keretében helyezkedtek el, a lapátok középső része a megszokottnak csak töredéke volt, így több levegő jutott a borda közepébe.

A Vantec sajnos feladta a próbálkozást, így hűtőik új generációja már normál ventilátorral készül, ám megjelent egy új hűtőkialakítás, melyet a Verax próbál most sikerre vinni. A Verax által készített bordák meglehetősen jó minőségűek, nem csak anyagukban, hanem kialakításukban is. A nemrégiben bemutatott hűtő eltér a megszokott processzorhűtő designtól. A borda fölött centrifugális ventilátort találunk, mely oldalirányban nyomja ki a levegőt magából, így a bordát egyenletesebben tudja átszellőztetni, mint hagyományos társai. Hasonló elrendezéssel találkozhattunk már más gyártóknál is, ám azok minőségben messze elmaradtak a Verax mögött. A neten található tesztekből látszik, hogy a szerkezet egy 2,80 GHz-es Pentium 4 processzort egy órás teljes terhelés mellett is képes volt ötven Celsius fok alatt tartani, még csendes üzemmódban is. A hűtőt hazánkban senki sem forgalmazza, ám EU csatlakozásunk után egyre több WEB áruház vállalkozik szállításra Közép-Európába is.

Hűtési akadémia 5. rész

Peltieres és kompresszoros hűtés

Gépünkbe költözhet a sarkvidéki klíma

Elérkeztünk cikksorozatunk befejező részéhez. Ebben a részben két hűtési megoldást veszünk górcső alá, melyek közös tulajdonsága, hogy az eddig bemutatott hűtésekkel ellentétben képesek alkatrészeink hőmérsékletét szobahőmérséklet alá csökkenteni.

Az eddig bemutatott hűtések kivétel nélkül a környezet felé adják le az összegyűjtött hőt, így a hőcserélő nem képes az őt körülvevő levegő hőmérséklete alá hűlni. Ahhoz, hogy ezt a határt átlépjük, aktív hűtésre van szükségünk, olyan eljárásra, mely képes a hőmérsékletet megfelelően lecsökkenteni. A most bemutatásra kerülő két módszer közül a Peltier hűtés az egyszerűbb...

Peltier hűtés

Ehhez a hűtéshez nincs szükségünk másra, csak egy Peltier elemre és áramra. A Peltier elem egy úgynevezett félvezető hőszivattyú, melynek működése az 1834-ben felfedezett Peltier-effektuson alapul. A Peltier hűtő két vékony kerámia között lévő félvezető lapokból álló eszköz. A félvezető anyaga általában bizmut-tellúrit, amelyet "p" és "n" típusú szennyezéssel félvezető tulajdonságúvá tesznek. Ezeket a p-n átmeneteket azután elektromosan sorba, termikusan párhuzamosan kapcsolva helyezik a kerámialapok közé, és kivezetésekkel látják el. Ha a kivezetésekre áramot kapcsolunk, az elem két oldala között hőáramlás indul el. Ezt a hőáramlást szabályozni lehet a feszültség változtatásával, ám minden elem hővezetésének van egy felső határa, amit a két oldal között mérhető hőmérséklet-különbséggel szoktak jellemezni.

Röviden tehát: a Peltier elem egy mozgó alkatrészek nélkül működő hőszivattyú, mely a rákapcsolt feszültség hatására lép működésbe. Ha visszaemlékszünk kicsit a hetapipe, vagyis hőcsöves hűtésre, ott sem található mozgó alkatrész, ám a hőszállításhoz szükséges energiát magából a hűtendő alkatrészből nyerjük. A hőcsőnek ez a nagy előnye, hiszen külső energiaforrást nem igényel, viszont hátránya is, mivel plusz energia bevitele nélkül a hűtés hatékonysága elmarad a Peltier elemétől.

Egy gyári megoldás

A hőszigetelés létfontosságú

Érdekesség, hogy Peltier hűtésből léteznek többlépcsős változatok is: ezeknél egyre növekvő teljesítményű elemeket raknak egymásra. Ilyen több lépcsős hűtés esetén elérhető a mínusz százötven Celsius fokos hőmérséklet is!

A Peltier hűtések használata meglehetősen ritka számítógépes körökben. Ez annak tudható be, hogy az elem meleg oldaláról rendkívül jó teljesítményű hőcserélő rendszerrel lehet csak a felgyülemlett meleget elszállítani (erre megfelelő lehet a vízhűtés alkalmazása). A Peltier vízhűtéseknek két elterjedt fajtája van. Létezik egykörös rendszer, ahol a már meglévő komplett vízhűtő rendszert egészítik ki Peltier elemmel, amit közvetlenül a hűtendő processzorra, esetleg videokártyára helyeznek. A rendszer előnye a relatíve egyszerű felépítés, hátránya, hogy a vízhűtés meghibásodása esetén a Peltier elem menthetetlenül átégeti magát a hűtendő hardveren... Itt érdemes ismét megállni kicsit. A Peltier elemről tudni kell, hogy csak akkor képes hidegen tartani az alatta lévő magot, ha a felső részről elszállítjuk a hőt. Amennyiben ez nem történik meg, az alsó – amúgy hideg – rész pillanatok alatt eléri a felső hőmérsékletét. A hőleadó rész hőmérséklete függ a hűtendő felületről elszállítandó hő mennyiségétől is, így processzor esetén a hűtés nélkül maradt elem jóval száz Celsius fölé hevül. Ahhoz, hogy belássuk ennek következményeit, nem kell fizikusnak lennünk... (Ha esetleg valakinek mégsem lenne egyértelmű: processzorunk pillanatok alatt ropogósra sül és átköltözik az örök vadászmezőkre, mi pedig jó darabig szellőztethetünk.)

A Peltier vízhűtés második, némiképp biztonságosabb módja a kétkörös hűtés. Ebben az esetben a Peltier elemmel a hűtőfolyadékot hűtjük, és ezt a lehűlt folyadékot keringetjük a rendszerben. Az elv hasonlatos ahhoz, amikor egy vízhűtőhöz tartályként akváriumot használunk, és abba jeget szórunk. Belátható, hogy ebben az esetben – mivel az elem nem érintkezik közvetlenül a hűtendő alkatrésszel – az égés veszélye megszűnik. Hátrány, hogy jóval bonyolultabb vízkört kell építeni, mint az első esetben.

Az utóbbi években sok gyártó kísérletezett, hogy a Peltier hűtést léghűtéssel kombinálja. Ezeknél a hűtőknél az elem közvetlenül a hűtendő processzorra kerül, a

Vacoghat a proci

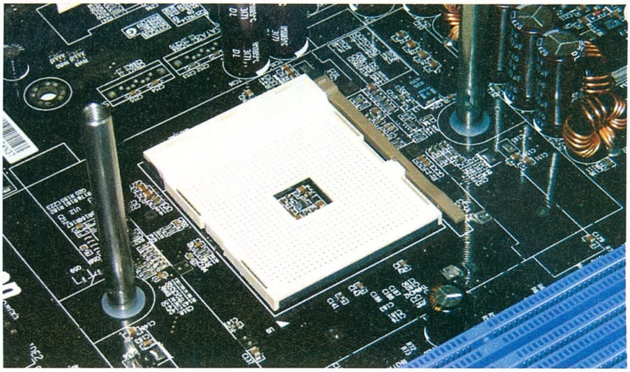
Peltier felső részén pedig meglehetősen hatékony (és hangos) léghűtés kap helyet. Ez a módszer nem terjedt el, és ennek több oka is volt. Az első, hogy ezek a szerkezetek nem működtek megfelelő hatékonysággal, a második, hogy a feljebb említett átégés veszélye miatt komoly védőelektronikával kellett őket ellátni. A megfelelő teljesítmény hiánya könnyen magyarázható. A léghűtés nem képes több száz wattnyi hőt hatásosan elszállítani, így alájuk csak kis teljesítményű Peltier elemek szerelhetők. Ezek a meglehetősen gyenge elemek alig néhány fokkal tudtak az eredeti léghűtésnél jobb eredményt produkálni, és ahogy nő a hűtendő processzor által leadott hő, úgy csökken a hasznos teljesítmény. Az elterjedést akadályozó második ok a magas ár volt. Mint írtuk, a védelem ezeknél a rendszereknél rendkívül fontos, ám ennek ára is van. A védő elektronikát is meg kellett fizetni, ami már irreális magasságokba emelte a szerkezet árát. Egyes megoldások esetén, egy kizárólag a processzor hűtésére használható Peltier-léghűtés kombó áráért komplett, jó minőségű vízhűtést kaphattunk, ami ráadásul ellátta az alaplap északi hídjának, és a videokártya grafikus magjának hűtését is...

Látható, hogy bár a Peltier hűtés használata meglehetősen egyszerűnek tűnik, mégsem az. Annak, aki ilyen hűtést kíván használni, sok-sok akadállyal kell megküzdenie: elég megemlíteni a Peltier elem körüli jegesedés megakadályozását, vagy az esetlegesen a jég olvadásakor keletkező víz elszállítását! Azoknak, akik e rövid írás hatására mégis úgy döntenek, megpróbálkoznak a dologgal, csak azt javasolhatjuk, alaposan járják körül a témát, hiszen egy rosszul beüzemelt Peltier rendszerrel rengeteg kárt okozhatunk gépünkben és akkor az esetlegesen kialakuló tűzekről még nem is szóltunk. Az internet bugyraiban sok útmutatást és segítséget találhatunk hasonló rendszerek építéséhez, ám e források nagy része angol nyelvű.

Kompresszoros hűtés

A kompresszoros hűtés meglehetősen ismert, hiszen napjaink hűtőszekrényei mind ezen az elven működnek. Léteznek régebbi hűtők is, melyek mozgó alkatrész nélküli hűtést tettek lehetővé, ezeket abszorpciós hűtőknek hívták. Bár cikkünk témájához csak lazán kapcsolódik, érdemes ezt a hűtési módot is kicsit körbejárni. A módszer a számítógép hűtésére nem használatos, ennek egy oka van: a hűtés elindulása nem esik egybe a bekapcsolással. Az abszorpciós hűtő normális beindulásához akár több óra is kellhet, ezalatt pedig a processzorunk szénné égne. Amiért mégis írunk a hűtésről, az a gondolatébresztés, hiszen a meglehetősen kis energiafogyasztás, és a mozgó alkatrész nélküli hűtés megfelelő tuningbajnok gép építését tenné lehetővé.

Az abszorpciós hűtés alapvetően különbözik a kompresszorostól. A hűtő közeg mozgatását és a halmazállapot-változáshoz szükséges energiát a kompresszor helyett a beépített elektromos fűtőtest, vagy a helyére építhető gázfűtés szolgáltatja. A hűtőaggregát lényegében olyan, önmagában zárt csőrendszer, amelyben a hűtőközeg és az annak körforgásához szükséges segédközegek találhatók. Ezek a segédeszközök a természetben megtalálható anyagok, például víz, ammónia, és hidrogén. Működés közben a vízben nyeletjük el az ammóniát. Ezt a gazdag oldatot melegítjük fűtőbetéttel. A felmelegített oldatban apró buborékok képződnek, amik megnövelik a csőben található folyadék kiterjedését, és így a folyadék szintje emelkedni kezd.



A hűtőblokkot komoly tüskék tartják

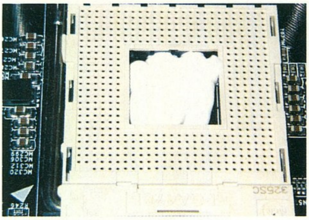
A felmelegített folyadék a kondenzátorba kerül, ahol lehűlés közben kicsapódik és összetömörödik a gáz. Az összenyomott gáz folyékony halmazállapotúvá válik, így jut el az elpárologtatóba. Itt – mint a név is mutatja – elpárolog, párolgás közben pedig hőt von el, magyarán hűt. Ezután a gázneművé vált ammónia ismét elnyelődik a folyadékban. Mint látható, a folyamat fenntartásához kizárólag hőre van szükség, ami a keringést elindítja. A rendszer némi fújtatástól eltekintve hangtalanul működik. Ahhoz, hogy gépünk hűtésére felhasználjuk, csak egy feltételnek kell megfelelni, mégpedig annak, hogy nem kapcsolhatjuk ki, hiszen a megfelelő hőfok eléréséhez sok idő szükséges.

hi **Nyomatékosan felhívjuk mindenki figyelmét arra, hogy a cikkben ismertetett (esetleg házilag barkácsolt hűtési megoldások komoly károkat okozhatnak a gépetekben! Legrosszabb esetben akár a teljes rendszert is hazavághatják!**

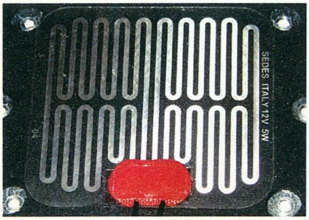
Most, e rövid bakugrás után térjünk vissza a kompresszorokhoz. Valószínűleg sokan vannak, akik nem tudják, mit rejt a kompresszor általában kerekded burkolata. Nos, belül nem találunk túl sok érdekeset, hiszen egyszerű elektromotor működteti az egészet. Ez a motor általában három, esetleg négy rugón lóg a burkolat közepében. A motor forgórészének alsó tengelye kilóg a motorból, és majdnem eléri a burkolat aljának belső felét. A tengely ezen része spirális kiképzésű. Ez a spirál szolgál a motor, és a keringetést végző lemezek kenésére (a lemezekhez még visszatérünk), ugyanis a burkolatban belül olaj található. Forgás közben a spirál felszállítja az olajt, ami hűti és keni a felső részeket. Anélkül, hogy nagyon belemerülnénk a kompresszor felépítésének rejtelmeibe, érdemes megemlíteni, hogy a hűtő közeg keringetését egy ilyen rendszerben nem normál szivattyú formájú szerkezet végzi, hiszen nem folyadékot, hanem gázt kell keringetni. A pumpáló hatást egymáshoz szorított fémlapok hozzák létre, ezek között áramlik át a gáz (hűtőgépszerelőktől elnézést kérek a slendrián fogalmazásért).

A hűtést ennél a rendszernél is a párolgás által elvont hő szolgáltatja. Miközben a folyékony hűtőközeg elpárolog, hőt von el a hűtőszekrény belsejéből. A csőkígyó végén lévő kompresszor az elpárologtatott gőzöket elszívja, összesűríti (komprimálja, ezért nevezzük kompresszornak), majd a kondenzátorba továbbítja, ahol a nagynyomású hűtőközeg-gőzök újra cseppfolyósodnak, és az elvont hőt leadják.

Hatékony lázcsillapítás



Kondenzvíz ellen



Nem csak meleg napokra

A kompresszoros rendszereknek négy fontos elemük van. A kompresszor, ami a keringést biztosítja; a hőleadó, melyen keresztül a rendszer leadja a környezetnek a felvett hőt; a kapilláriscső, ami az összesűrített folyékony állapotú gázt az elpárologtatóba szállítja (eközben szabályozza a nyomást a rendszeren belül); és maga az elpárologtató. A hűtés akkor következik be, amikor a kapilláriscsőből kilép a folyékony gáz. Kilépéskor kitágul, elpárolog, újra gázneművé válik. Ez a párolgás vezet hőelvonáshoz, ez a hőelvonás biztosítja a hűtést.

Az előző néhány bekezdés meglehetősen szárazra sikerült, de sajnálatos módon ennyi mindenképpen szükséges volt a megértéshez. A fenti sorok teljes egészében alkalmazhatók normál otthoni hűtőgépre, és kompresszoros számítógéphűtésre is. A két rendszer közötti különbség a hőleadó, az elpárologtató kiképzése. Mindenki láthatott már belülről mélyhűtőt. A mélyhűtők belső falán futó cső maga az elpárologtató. Természetes, hogy ekkora szerkezet nem fér be gépünkbe. A számítógépes használathoz speciális kialakítás szükséges, hisz a felfogatás mellett gondoskodni kell a kis méretről, és a jó hőszigetelésről. A kompresszoros hűtéseknél nem ritka a processzor oldalán a mínusz húsz, vagy akár mínusz negyven Celsius fok sem! Ennél a hőmérsékletnél a levegőből pillanatok alatt kicsapódik a pára, ami jég formájában gyűlik össze a hűtött alkatrészen és annak környékén. Ennek megakadályozására ismét olyan módszert használnak a számítógépes hűtést építők, aminek párját megtaláljuk a hűtőszekrényekben is. Meglepő módon a hűtőfelület mellé kis fűtő alkalmatosságot kell telepíteni! Ez a hűtés közvetlen közelében plusz tartományban tartja a hőfokot, így nem csapódik le a pára. A hűtőgépeknél hasonló módon működik az önleolvasztás, ebben az esetben azonban magát az elpárologtatót is felmelegitik rövid időre, hogy a ráült jég elolvadjon.

Mint írtuk, a számítógépen belül nem túl szerencsés a jég kialakulása, a hűtendő alkatrészeket nagyon gondosan el kell zárni a külvilágtól, hogy levegő a közelükbe se jusson. A gyári rendszereknél e célból a processzort, a foglalatot, és annak környezetét szivaccsal fedik be, majd a foglalatot, és a CPU-t vastagon bekenik hővezető zsírral.

A fenti bekezdések elolvasása után mindenki beláthatja, hogy házilag elkészíteni egy kompresszoros hűtőt majdnem teljesen lehetetlen (persze ismerünk ellenpéldát, illetve megoldást jelenthet egy ismerős hűtőgépszerelő is...). A legnagyobb gondot az elpárologtató elkészítése okozhatja, hiszen a többi alkatrész beszerezhető bármelyik, ipari hűtéssel foglalkozó szaküzletben.

E meglehetősen technikai, majdhogynem hűtéstechnikai szakcikkel befejeződött hűtéssel foglalkozó sorozatunk. Aki végig figyelemmel követte a cikkeket, megismerkedhetett a léghűtéssel, a hőcsöves hűtéssel, a vízhűtéssel, most pedig a Peltier, és a kompresszoros hűtéssel. Igyekeztünk az egyszerű, megszokott módszerektől az extrém megoldások felé haladni, így aki tájékozatlan volt a hűtés fizikájában, annak megfelelő támpontot nyújthatott a cikksorozat. Reméljük, hasznos olvasmánynak bizonyult összes írásunk. Amennyiben a cikkekkel kapcsolatban kérdések merülnének fel, írjatok a s3nki@hardwareoc.hu címre, ahol a szerző megpróbál mindre választ adni.

Tárnok Zoltán

Info:

A Hűtési akadémia első négy részét a PC GURU 2004/4-es, 5-ös, 6--os és 7-es számában találjátok.

VEZETÉKES TELEFONRÓL ÍGY RENDELJ!

1. Hívd a következő számot: 06-90-515-187
2. Add meg a betűk nélküli 6 számjegyű kódot, például: 100417
3. Add meg a mobil számot
4. 1 perc alatt SMS-ben megérkezik
5. Mentsd el a telefonodba!

Tárcsázd most!

06-90-515-187

Bármely T-mobile Pannon és Vodafone kártyáról rendelhetsz!

SMS-BEN ÍGY RENDELJ!

1. Küldd el SMS-ben a kiválasztott kódszámot például: PC192018 a következő számra: 06-90/635-565 • 2. Azonnal megérkezik 3. Mentsd el a telefonodba! 4. Ha másnak szeretnél ajándékba küldeni, akkor írd be a kódszámot, hagyj egy szóközt, majd add meg a 06-tal kezdődő mobilszámot például: PC192018 06301234567

SMS SZÁM: 06-90/635-565

Logo Beach

Nyári mobilőrület!

IGAZI CSENGŐHANGOK

BILLENTYŰKOMBINÁCIÓ NÉLKÜL

NOKIA/SAMSUNG SIEMENS 2004

....	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS
Megasztár: Csillag dal	PC220362	PC221362
Románcok: Virágoskert Az Én Szívem	PC220312	PC221312
Outkast: I Love The Way You Move	PC220393	PC221393
Dj Casper: Cha Cha Slide	PC220382	PC221382
Scooter: Posse	PC220064	PC221064
J. Timberlake: Cry Me A River	PC220121	PC221121
NOX: Százszor Ölelj Még	PC220324	PC221324
Emilio: Szállj Csak Szállj	PC220264	PC221264
Gigi Dagostino: Silence	PC220403	PC221403
Madonna: Love Profusion	PC220321	PC221321
Santana: Why Don't You..	PC220325	PC221325
Robbie Williams: Sexed Up	PC220359	PC221359
Auth Csilla: A Szerelem Az Esetem	PC220258	PC221258
D-12&Eminem: My Band	PC220399	PC221399
Groove Goverage: Poison	PC220319	PC221319
L.L. .Junior: Ragamoffin 2	PC220244	PC221244
Zséda: Szeress Most	PC220296	PC221296
Blue: Guilty	PC220351	PC221351
Franz Ferdinand: Take Me Out	PC220352	PC221352
Izis: Im Nin Alu	PC220353	PC221353
Kelis: Milkshake	PC220354	PC221354
McHawer&Tekknő: Szeretlek	PC220323	PC221323
Matyi És A Hegedűs: Necsi Necsi	PC220286	PC221286
TNT: Egyetlen Szó	PC220313	PC221313
Bódi Guszti: Aranyos Hintó	PC220307	PC221307
S. Twain: Forever And For Always	PC220292	PC221292
Eminem: Sing For The Moment	PC220113	PC221113
Groovehouse: Ha Újra Látom	PC220270	PC221270

TOP NOKIA/SAMSUNG-SIEMENS

....	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS
Black Eyed Peas: Hey Mama	PC220411	PC221411
Britney Spears: Everytime	PC220412	PC221412
Sean Paul&Sasha: Im Still In Love	PC220416	PC221416
Usher&Ludacris: Yeah	PC220417	PC221417
McH.&Tekknő: Kimegyek...	PC220310	PC221310
The Rasmus: In The Shadows	PC220306	PC221306
Desperado: Ég Veled	PC220342	PC221342
Bódi Guszti: Aranyeső	PC220055	PC221055
Baby Gabi& Lala: Őrült Szerelem	PC220130	PC221130
Macskajaj 2	PC220390	PC221390
Limp Bizkit: Behind Blue Eyes	PC220350	PC221350
Krisz R.: Homokba rajzolt szerelem	PC220355	PC221355
Baby G.&Lala: Darabokra Szakítod...	PC220410	PC221410
George Michael: Amazing	PC220402	PC221402
Enrique I&Kelis: Im Not In Love	PC220383	PC221383
The Rasmus: First Day Of My Life	PC220305	PC221305
Anastacia: Left Outside Alone	PC220409	PC221409
Sugababes: In The Middle	PC220407	PC221407
Tom Jones: Black Betty	PC220326	PC221326
R-Go: Ki ölel majd át	PC220394	PC221394
50Cent: In The Club	PC220108	PC221108
Sean Paul: Get Busy 1	PC220212	PC221212
Outkast: Hey Ya!	PC220300	PC221300
Ákos: Ölelj Meg Újra	PC220333	PC221333
Kelis: Milkshake	PC220354	PC221354
Linkin Park: From The Inside	PC220356	PC221356
BlackEyedPeas: Shut Up	PC220341	PC221341
Santana: Why Don't You..	PC220325	PC221325

TV ZENÉK NOKIA/SAMSUNG SIEMENS

1492: A paradicsom meghódítása	PC220388	PC221388
Macskajaj 1	PC220389	PC221389
Mekk Mester	PC220391	PC221391
Rocky: Eye Of The Tiger	PC220395	PC221395
Vuk	PC220171	PC221171
A Gyűrűk Ura (Enya)	PC220239	PC221239
Örömóda	PC220368	PC221368
Family Frost	PC220369	PC221369
Flinestones	PC220370	PC221370
MézgaGéza 2	PC220387	PC221387
Heti Hetes	PC220372	PC221372
Beverly Hills Cops	PC220378	PC221378
Mission Impossible	PC220379	PC221379
Keresztapa	PC220374	PC221374

NOKIA/SAMSUNG SIEMENS 2004

....	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS
Zséda: Mennem Kell Tovább	PC220332	PC221332
Shaggy: Get My Party On	PC220345	PC221345
Sugababes: Too Lost In You	PC220346	PC221346
Enrique Iglesias: Addicted	PC220349	PC221349
The Rasmus: Funeral Song	PC220398	PC221398
ATB: You Are Not Alone	PC220069	PC221069
Christina Milian: Dip It Low	PC220413	PC221413
Dido: Life For Rent	PC220414	PC221414
Janet J.: Love Me For A Little While	PC220415	PC221415
Evanescence: Going Under	PC220266	PC221266
Gareth Gates: Sunshine	PC220269	PC221269
Darkness: Love Is Only A	PC220400	PC221400

NOKIA/SAMSUNG LOGÓK

PC194428 PC194429 PC194432 PC194433
PC194434 PC194435 PC194437 PC194439
PC194442 PC194444 PC194446 PC194447

NOKIA KÉPÜZENETEK

PC332100 PC332102 PC332093 PC332089
PC332005 PC332221 PC332225 PC332226

SIEMENS LOGÓK

PC196003 PC196012 PC102475
PC196008 PC102012 PC102094

SIEMENS KÉPÜZENETEK

PC334065 PC334080 PC334102
PC334006 PC334010 PC334002

Ügyfélszolgálat: A.H. Kft. Tel.: 06-1-266-5756

MMS SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK

SZÍNEZD be a Mobilod!

NOKIA-SIEMENS-SAMSUNG-PANASONIC
SHARP-SONYERICSSON-MOTOROLA-ALCATEL

PC0010 PC0016 PC0019 PC0022
PC0024 PC0028 PC0075 PC0089
PC0092 PC0112 PC0118 PC0036
PC0056 PC0003 PC0106 PC0041
PC0123 PC0093 PC0029 PC0070

Fontos: a kódszám után írd be mobilod típusának betűjelét, Nokia - NO, Siemens - SI, SonyEricsson - SE, Samsung - SA, Alcatel - AL, Motorola - MO, Panasonic - PA, Sagem - SG, Sharp - SH, és így küldd el megrendelésedet Pl.: ha Nokiád van - PC0005NO, majd felcsatlakozáskor a megjelent "Download" linkre kattintva mentsd el a képet.

POLIFONIKUS csengőhangok

	Nokia	Siemens/ Samsung
Bódi Guszti: Aranyos hintó	PC714026	PC814026
Desperado: Gyere És Álmodj	PC790034	PC890034
Metallica: St. Anger	PC714008	PC814008
Scooter: The Night	PC714010	PC814010
B.EyedPeas: Where Is The Love	PC712002	PC812002
Sean Paul: Get Busy	PC712034	PC812034
Fresh: Én is imádlak	PC714022	PC814022
Romantic: Szeretem Őt	PC790045	PC890045
Britney: I Love Rock'n'Roll	PC799992	PC899992
Dancing Queen (0:32)	PC790001	PC890001
Eye Of The Tiger (0:55)	PC790002	PC890002
Beatles: Love Me Do (0:50)	PC790007	PC890007
Mama Mia (0:37)	PC790017	PC890017
Queen: Radio Ga Ga (0:47)	PC790023	PC890023
Sugababes: Too Lost In You	PC712040	PC812040
A. Kitten: If You Come To Me	PC790053	PC890053
Gareth Gates: Unchained Melody	PC712013	PC812013
Kelis: Milkshake	PC712018	PC812018
Korn: Did My Time	PC712019	PC812019
Cserháti Zsuzsa: Akad amit	PC714017	PC814017
Jet: Are You Gonna Be My Girl	PC714005	PC814005
Emilio: Ha lehetnék	PC714020	PC814020
Nickelback: Someday	PC712022	PC812022
Addams Family	PC714032	PC814032
R. Williams: Something Beautiful	PC712032	PC812032
Atomic Kitten: The Tide Is High	PC714047	PC814047
Anastacia: One Day In Your Life	PC714040	PC814040
Angol Himnusz	PC714041	PC814041
United: Keserű Méz (0:58)	PC790038	PC890038
LGT: Jó Barátok (0:32)	PC790039	PC890039
Batman	PC714051	PC814051
Blue: One Love	PC714059	PC814059

	Nokia	Siemens/ Samsung
One-T ft. Cool-T: The Magic Key	PC712024	PC812024
Busta Rhymes: Fire It Up	PC714066	PC814066
Dare: Chihuahua	PC712006	PC812006
Dave Gahan: I Need You	PC712007	PC812007
Dido: White Flag	PC712008	PC812008
Bee Gees: How Deep Is	PC714053	PC814053
Beyonce&Jay-Z: Crazy In Love	PC714054	PC814054
Celine Dion: I'm Alive	PC714070	PC814070
C. Millian: When You Look At Me	PC714072	PC814072
Cirkusz	PC714073	PC814073
Coca Cola	PC714074	PC814074
Egy Rém Rendes Család	PC714084	PC814084
Eminem: Get Over	PC714088	PC814088
Flinestones	PC714096	PC814096
Francia Himnusz	PC714098	PC814098
J.Lo feat. Nas: I'm Gonna Be	PC714115	PC814115
J.Lo.: Let's Get Loud	PC714118	PC814118
Kriptamesék	PC714126	PC814126
Kylie M.: Can't Get You Out Of	PC714129	PC814129
Las Ketchup: Asereje	PC714130	PC814130
Linkin Park: Crawling	PC714139	PC814139
Madonna: Like A Prayer	PC714151	PC814151
Michael Jackson: Thriller	PC714159	PC814159
Mozart: Szimfónia	PC714163	PC814163
Nelly: Hot In Here	PC714167	PC814167
Nickelback: Too Bad	PC714168	PC814168
P Diddy: I Need A Girl	PC714171	PC814171
Popeye 2.	PC714179	PC814179
Pink Panther	PC714175	PC814175
Scooter: Ramp	PC714194	PC814194
South Park	PC714198	PC814198
Star Wars: Imperial March	PC714202	PC814202

ILYEN EGYSZERŰ!: 1. Küldd el a kiválasztott csengőhang/ kép/JAVA játék* kódját 2. mentsd el a válaszban megérkezett könyvjelzőt v. wap címet 3. a wap menü segítségével csatlakozz rá a megadott címre v. könyvjelzőre 4. mentsd le a csengőhangot/képet/JAVA játékot* a telefonodba.

06-90-629-100

Polifónikus csengőhangot, JAVA játékot* és MMS képüzenetet csak SMS-ben a 06-90-629-100-es SMS számon rendelhetsz.
Az SMS küldés díja 799 Ft/SMS+ÁFA
*Java játék ára: 2× 799 .-Ft+Áfa

FONTOS: SIEMENSRE LOGÓT ÉS KÉPÜZENETET CSAK SMS-BEN RENDELHETSZ! Logók és képüzenetek csak A50, A55, A60, C45, C55, C60, MT50, M50, M55, MC60, ME45, S45, S55, SL55 telefonokra rendelhetők! • Logók csak a megfelelő NOKIA/SAMSUNG telefonokra rendelhetők! • Csengőhangok csak az arra alkalmas NOKIA, SIEMENS S45, SL45i, C45, SL42, ME45, C55, MT50, M50, S55, M55, SL55, MC60, C60, A60 és az arra alkalmas SAMSUNG készülékekre rendelhetők! • Polifónikus csengőhangot a következő telefonokra rendelhetsz: Nokia: 3100, 3200 3300, 3510, 3510i 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 8910i, 9210i Siemens: C55, S55, M55, SL55, MC60, C60, A60, C62 Samsung: SGH-C100, X100, S300m, E710, SGH-E700, SGH-X600, SGH-P400, V200 • Képeket letölthesz minden MMS fogadására alkalmas, színes kijelzővel rendelkező Nokia és Siemens mobiltelefonokra!

SMS CHAT

1. Küldd el a PCBEACH szót az alábbi SMS számra: 06-90-624-024
2. Regisztrálunk az SMS-ed alapján,
3. Ékezetet ne használj SMS-eid során!
4. Ha valaki szeretne üzenni neked, megkapod az első SMS-t.

Küldj most SMS-t!

06-90-624-024

Az SMS küldés díja: 240.- Ft + Áfa/SMS
Technikai háttér: A.H. Kft. Telefon: (06-1) - 266-5756

JAVA JÁTÉKOK

NOKIA-SIEMENS-SAMSUNG-PANASONIC
SHARP-SONYERICSSON-MOTOROLA-ALCATEL

Rabbitator PC601035 Ügyességi játék — Nick Ibble professzor nyulnak öltözik abból a célból, hogy uralma alá hajtsa a sárgarépa-piacot.

Undercover Babes PC601048 Ügyességi játék — Tudsz használni egy skalpot? Vágd meg a képet, hogy láthasd egészben! De ne túl nagyot!

Undercover Babes, Rabbitator: Nokia: 3100, 3300, 3650, 5100, 6100, 6200 , 6610, 6800, 6810, 7200, 7250, 7650; Siemens: S55, SL55; Sharp: GX10, GX10i

Dragonraid PC601043 Angol nyelvű RPG játék — Hatalmas vihar kerekedik, az égből hangos szárnycsapásokra leszel figyelmes...

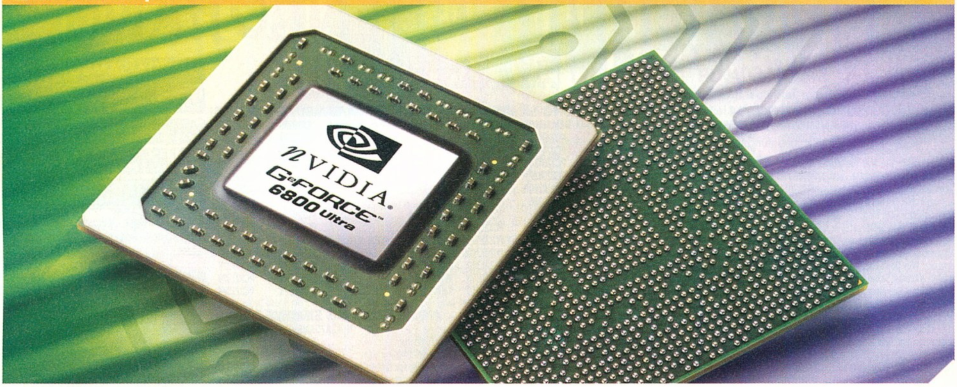
Swamp Of Doom PC601046 Angol nyelvű RPG játék — Hatalmas teremtmények foglalják el az északi videket. A mocsár melletti falu veszélyben!

Dragonraid, Swamp of Doom: Nokia: 3100, 3300 ,3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6600, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250 ,7650, 8910i, Ngage; Siemens: C55,C60, M50, M55, MC60, MT50, S55, SL55; Motorola: C370, C450, C550, E380, T720, T720i, V300, V400, V500, V525, V600; Samsung: C100, S100, S300, X100, X600; Sharp: GX10, GX10i, GX20, GX22; SonyEricsson: P800, P900, T610, Z600; Sagem: myV65

Prohardver! rovat A döntő ütközet

nVidia Geforce 6800 Ultra vs. Ati X800 XT - teszt

Az nVidia aspiránsa



Előző számainkból megismerhettétek az ATI és az nVidia új, csúcskategóriás videokártyáinak jellemzőit, bemutatásra kerültek a Radeon X800 és a GeForce 6800 kártyacsaládok, az X800 referencia lapokat le is mértük a Sapphire Radeon X800 Pro variációjával együtt. Most a két legújabb csúcskártyát, a Geforce 6800 Ultrát és a Radeon X800 XT-t mérjük össze egymással, és megnézzük mennyivel gyorsabbak a korábbi királyoknál, a Geforce 5950 Ultránál és a Radeon 9800XT-nél.

Először fussuk át gyorsan a legfontosabb újdonságokat! Egyértelmű, hogy mindkét gyártó a legnagyobb elérhető teljesítményt tartotta szem előtt. Jó példa erre a 16 (!) futószalag és az ebből következő, megdöbbentően magas elméleti fillrate, emellett jelentősen megnövekedett maximális memória-sávszélesség értékeket láthatunk. Utóbbi azért is fontos, mert (bár a korábbi generációk is jeleskedtek ezen a téren, főleg a GeForce FX 59xx széria) a szűk keresztmetszet eddig inkább a GPU teljesítménye volt, nem a memória-sávszélességé. A helyzet most fordulhat, hiszen a 16 futószalag már ténylegesen képes megizzasztani a memóriákat.

Mivel a Radeon X800 már korábban bemutatásra került, most elsősorban a GF 6800 Ultra megjelenésével foglalkozunk. (A két rivális gyártó termékeinek összemérése viszont kötelező feladatunk, hiszen mindenkinek az az első kérdése, hogy melyik a gyorsabb.) A GeForce 6800 Ultra ma még ritka, mint a fehér holló: a bejelentéstől számítva két hónapba tellett, mire szerkesztőségünkbe megérkezett az első referenciakártya, melyet már igencsak izgatottan vártunk.

Az új GeForce bizony méretes darab. A robosztus felépítésű nyákon szemünk azonnal a molex tápcsatlakozókra irányul, melyből rögtön kettő is kijutott az nVidia üdvöskéjének. Nem újdonság ez, két ilyennel találkozhattunk korábban az XGI Volari Duo V8 Ultrán. Az nVidia elhamarkodottan 480 wattos tápot ajánlott az NV40-hez, hiszen a 222 millió tranzisztorból álló GPU és a 256 MB memória a ventilátorral együtt már emberes áramfogyasztást produkál. Később az ajánlást 350 wattra csökkentette: amint mondták, ennél nagyobb táp csak a túlhajtók számára szükséges.

Nem is annyira falánk

Természetesen ebben az estben márkás, vagy legalábbis jó minőségű tápra kell gondolni. Mindamellett a GeForce 6800 Ultra valóban méretes hűtése még mindig kisebb, mint a referencia GeForce FX 5950 Ultrán található cooler... Az FX-en a nyák túloldalán a memóriákra is kellett passzív hűtés – ezekre itt nincs szükség, hiszen a kártya ezen oldalán nincsenek memóriachipek (feltehetőleg a később megjelenő 512 MB-os verzión már lesznek). A hátoldali, X alakú támasztó a ventilátor rögzítéséhez szükséges.

Szokásunkhoz híven nem bírtuk megállni, hogy a hűtőrendszert szét ne szedjük darabjaira, és be ne tekintsünk a „motorházfedél alá". Miután a hűtés elemeit eltávolítottuk, előbújtak rejtekhelyükről az igazán izgalmas alkatrészek. A nyák közepén terül el az óriási GPU, amely most nem kapott védőkupakot. Ez valószínűleg azért van így, mert ez a GPU sokkal jobban melegszik az előző generáció képviselőjénél, és a megfelelő hűtés érdekében muszáj közvetlenül a hűtőbordával érintkeznie. A GPU körül ívesen helyezkednek el a memóriachipek, akárcsak a Geforce FX 5950-en. A nyák tápcsatlakozók felőli oldalán érdekes módon jóval kevesebb alkatrész tanyázik, mint a korábbi csúcskártyán, holott biztosak vagyunk benne, hogy ez a GPU és ezek a memóriák is megkövetelik a maximális feszültségstabilizálást. A válasz erre a kettősségre a GDDR3 memória alkalmazásában rejlik, ez a megoldás ugyanis a szerényebb energiafogyasztás mellett kevesebb felületi kiszolgáló elemet is igényel, mint a korábbi egyszerű DDR.

Hőmérséklet

A korábbi GeForce-oknak sokszor felrótták, hogy nagyon melegszenek, sőt, néhány gyártó hűtési megoldása a keletkező óriási hőt nemhogy kivezette volna a gépházon kívülre, hanem bent, a többi melegedő alkatrész által felforrósított levegővel együtt kevergette. Tesztünkben infrás hőmérővel mértük terhelt állapotban (negyedórányi Far Cry-nyúzás után) a videokártyák hőmérsékletét azok különböző pontjain. A szobában körülbelül 25 fok volt.

Az összehasonlíthatóság végett lemértük az igen elterjedt Radeon 9800 Pro hőmérsékleteit is – ez a modell szintén nagyon fel tud forrósodni. Ennél a kártyánál a memóriachipek a terhelés hatására 70 fokig melegedtek, a feszültségstabilizáló áramkörön található hűtőbordácska pedig 75 fokig. A GPU-n található hűtőborda a szélén 55 fokos volt, a GPU közelében pedig 65 fokos. Nem mondhatnánk tehát, hogy hűvös kártyájáról van szó.

Mérési eredmények

	ATI Radeon X800 Pro	ATI Radeon 9800 XT	ATI Radeon X800 XT	NVIDIA GeForce 6800 Ultra	NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra
3DMark03 1024x768 (pont)	8884	6496	11391	11841	6335
Colin McRae Rally 04					
1024x768	158	108	195	162	63
1600x1200	91	61	128	96	37
1024x768 IQ	87	55	118	72	30
1600x1200 IQ	50	32	69	48	19
Call of Duty v1.3					
1024x768	79	79	79	79	79
1600x1200	79	72	79	79	64
1024x768 IQ	79	69	79	79	57
1600x1200 IQ	58	39	70	68	27
Halo - Combat Evolved 1.04					
1024x768	74	44	103	92	36
1600x1200	31	19	47	40	14
Unreal Tournament 2004 v3204					
1024x768	119	112	123	125	100
1600x1200	91	67	107	105	60
1024x768 IQ	99	67	112	96	47
1600x1200 IQ	57	36	73	61	26
Far Cry					
1024x768	108	76	121	117	51
1600x1200	52	34	75	72	23
1024x768 IQ	81	54	109	74	27
1600x1200 IQ	39	25	56	38	14
Splinter Cell v1.2b					
1024x768	75	50	98	93	37
1600x1200	53	34	71	63	27
Tron 2.0 v1.50					
1024x768	157	157	157	157	112
1600x1200	135	95	154	143	64
1024x768 IQ	143	88	157	127	56
1600x1200 IQ	83	47	107	68	31
Lock On Modern Air Combat					
1024x768	73	53	75	68	40
1600x1200	49	32	63	47	25
1024x768 IQ	46	26	63	40	25
1600x1200 IQ	30	16	39	26	15

Az ATI Radeon X800 Pro jóval nagyobb hűtőbordával rendelkezik (hasonlóval, mint a Radeon 9800 XT), amely a kártya nagy részét befedi, de a memóriákra már nem jut a jóból. A hűtőborda felületén, a GPU közelében 45 fokos hőmérsékletet mértünk, míg a hűtőborda felülete 55 fokra melegedett fel, ez az a terület, amit meg is tudunk tapogatni. A hűtőborda belsejébe is sikerült bemérnünk, és újabb 10 fokkal magasabb hőmérsékletet tapasztaltunk. A memória IC-k a 9800 Prón mért 70 foknál még 5 fokkal jobban felmelegedtek. A hűtésről még annyit, hogy a ventilátor állandó fordulatszámon, nagyon csendesen végzi a dolgát. Megállapíthatjuk, hogy az X800 Pro sem jelentéktelen mértékben járul hozzá rendszerünk hőtermeléséhez.

Az X800 XT-n a gyári hűtőrendszer megegyezik a Prón látottal. A különbség annyi, hogy ezen a kártyán a ventilátor jelentős terhelés hatására rákapcsol, és gyorsabban kezd pörögni. Érdekes eredményeket kaptunk: ha a Pro kártyán mért értékekhez hozzáadunk 10 fokot, megkapjuk az XT hőmérsékleteit. A memóriachipek 85 (!) fokig melegedtek, ami talán mégiscsak megkívánna valamiféle hűtést, legalább passzív borda formájában.

A GeForce 6800 Ultra hőmérsékleti értékei a Radeon kártyákon mértekhez képest megdöbbentően alacsonyak. A kártya egyetlen igazán melegedő területe a FET-eket hűtő passzív hűtőborda, amely 65 fokos volt. A GPU-t befedő óriás hűtőrendszerben a ventilátor alatt, a maghoz közel 33 fokos hőmérsékletet mértünk, ami nagyon alacsony. A memóriákon található hűtőborda a GPU fölött 35, míg mellette 41 fokos volt. Utóbbi azért melegebb, mert a ventilátor a GPU által már felmelegített levegőt ebbe az irányba fújja, tehát a számítógépház belsejébe. A heatpipe 35 fok körüli értékre melegedett, míg a hűtőborda alá csak nehezen sikerült bekukucskálnunk, hogy lemérjük a memóriachipek lázát. Az X800 Prón is látott Samsung memóriák – a passzív hűtőbordának köszönhetően – nem 75, csupán 50 fokig melegedtek fel. Azt mondhatjuk, hogy a GeForce 6800 Ultra hűtőrendszere hatékony, de kicsit túlméretezett.

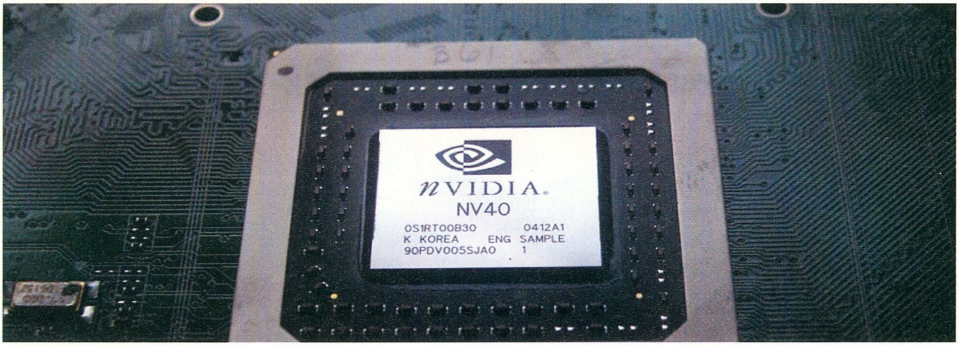
Az új GeForce némileg túlméretezett hűtést kapott, ezért üzem közbenkevésbé melegszik mint az ATI Radeon X800 XT. Cserébe viszont hangosabb a hűtőventillátora.

Zajszint

Itt az ATI új kártyái minden versenyzőt leköröznek! Az X800 XT még leterhelve is halkabb az összes GeForce-nál. Ugyanakkor a GeForce 6800 Ultra 31 decibeles hangereje sem tartozik az elviselhetetlen kategóriába. Az előző generációból ennél még a Radeon

Az X800 XT a torkán akadt

PROHARDVER!
AZ ONLINE PC MAGAZIN



Íme az NV 40 mag

9800 Pro hűtése is hangosabb – igaz, az NV40 esetében a kisebb lapátok miatt némileg élesebb hangot hallhatunk.

Tesztek

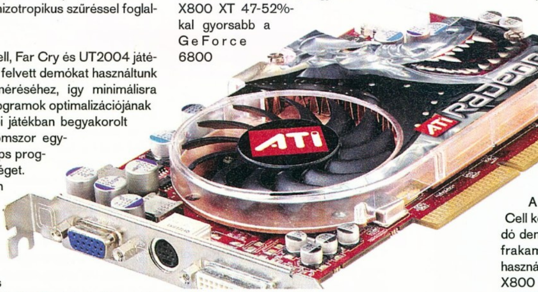
Minden játék esetében a maximumra állítottuk a grafikai beállításokat. A meghajtóprogramokban a képminőségi beállításokat a legszebbre kapcsoltuk, később csak az FSAA-val és az anizotropikus szűréssel foglalkoztunk.

A Call of Duty, Splinter Cell, Far Cry és UT2004 játékokban saját magunk által felvett demókat használtunk a kártyák tudásának leméréséhez, így minimálisra csökkentve a meghajtóprogramok optimalizációjának esetleges hatását. A többi játékban begyakorolt útvonalat jártunk be háromszor egymás után, miközben a Fraps programmal mértük a sebességet. A három lefutott kör után az átlagot jegyeztük fel.

A táblázatban az „IQ" beállítás a Far Cry kivételével minden játékban 4x-es élsimítást és 16x-os anizotropikus szűrést jelent. Far Cryban a 4x-es anizotropikus szűrés a játékból beállítva, míg az élsimítás medium fokozatú, ami szintén 4x-est jelent. Az nVidia által ajánlott 61.34-es driverrel voltak problémáink, ezeket az aktuális játékoknál külön jelezzük. Itt csak annyit említünk meg, hogy Wolfenstein Enemy Territory alatt annyira gyenge értékeket kaptunk, hogy inkább nem közöljük azokat, mivel nyilván valamiféle inkompatibilitási problémából fakadnak.

A Call of Duty már az nVidia driverhez adott dokumentáció szerint is processzorlimitált játék, ezért nem túl meglepőek az elért eredmények. A látványjavító effektek bekapcsolása után sem változik különösebben a helyzet egészen 1600x1200-as felbontásig (IQ), ahol az X800 XT kemény 2 fps-t (3%) ver a GeForce 6800 Ultrára.

Az UT2004 teszteknél probléma támadt. A GeForce 6800 Ultránál új driverrel (61.34) jóval gyengébb eredményeket értünk el, mint a korábbival (61.11). Az nVidia által ajánlott driver eredményeit figyelembe véve azt kell látnunk, hogy az X800 XT 47-52%-kal gyorsabb a GeForce 6800 Ultránál, ami nagyon nagy különbség. A régi driverrel 13-21%-os az nVidia kártya lemaradása. A táblázatba, a régebbi – jobb eredményeket adó – meghajtó alatt mért értékek kerültek.



Az új király

A Tron 2.0 ismét problémás játék, amely az új nVidia driverrel egyszerűen ronda volt. Ezzel a játékkal végre komolyabban megdolgoztattuk a kártyák shader egységeit, és bizony a grafikonról jól látható, hogy nem hiába. Tron 2.0 alatt az új GeForce az X800 Pro mögé kerül, az XT-vel szembeni lemaradása pedig 8-57%-os.

Az utolsó játék, amivel gond volt, a Halo. Az új driverrel el sem indult (nem találta a videokártyát). A problémát az nVidia is elismerte, de a hibát csak lapzártánk után javították, ezért csak a régi meghajtóval elért eredményeket tudtuk feljegyezni. Ez alapján a GeForce 12-18%-os lemaradásban van az X800 XT mögött. Ebben a tesztben megvizsgáltuk a kártyák képminőségét is. A Radeonok és a GeForce 6800 képe szinte teljesen megegyezett, az FX 5950 Ultra viszont kicsit kilógott a sorból a gyengébb textúrákkal és FSAA-val.

Tesztünk egyik legfontosabb játéka, a Far Cry korábbi tapasztalataink szerint a két kártyagyártó figyelmének középpontjában áll, már ami a driverek optimalizálását illeti. Ez nem is csoda, hiszen ez az első igazán DirectX 9-es játék. Élsimítás és textúraszűrés nélkül az NV40 szinte az X800 XT-vel teljesít egy szinten, ami nagyon szép eredmény, azonban az FSAA és AF bekapcsolása után már az X800 Pro is gyorsabbnak bizonyul nála. Az X800 XT és a GeForce 6800 Ultra között a teljesítménykülönbség ekkor már 43-47%-os. Far Cry alatt az új GeForce 2-3-szor gyorsabb a régi FX-nél! Képminőség tekintetében viszont akadnak problémák bőven... A nVidia kártyák az 1.1-es patch installálása után gyakran 32 bitesről 16 bites precizitásra váltva, vagy alacsonyabb shader modellt használva (2.0 helyett 1.4) rontják a képminőséget, ATI kártyákon futtatva a játékot pedig itt-ott hiányoznak az árnyékok. Remélhetőleg ezek a hibák a driverek javításával eltűnnek majd.

A pixel shaderektől erőteljesen függő Splinter Cell következik. A Caspian Oil Refinery pályán játszódó demóban a víz felszínének megjelenítése és az infrakamerás nézet pixel shader 1.1-es effekteket használ. Az új GeForce ismét nem tudta befogni az X800 XT-t, de az X800 Prónál gyorsabb, a GeForce FX 5950 Ultránál pedig 2-3-szor fürgébb volt. Az X800 XT ebben a tesztben is rádupláz a 9800 XT-re.

A Colin McRae Rally 04 szintén shader-intenzív játék. Az NV40 az X800 Próval küzd, míg az X800 XT ismét magányosan áll a csoport élén, nincs semmi, ami megközelítené. Az új GeForce közel két és félszer gyorsabb az FX-nél, az X800 XT pedig kb. kétszer gyorsabb a Radeon 9800 XT-nél.

Végül lássuk a Lock On alatt elért eredményeket, amit high beállításon teszteltünk – ez 9800 XT-n éppen csak játszható 1024x768-ban! A csúcskártyákkal most csak az 1024x768-as felbontás processzorlimitált, tovább haladva megmutatkozik a kártyák közötti különbség, a GeForce 6800 Ultra ismét az X800 Pro-t kóstolgatja (bár utóbbi a gyorsabb). Az X800 XT IQ beállításokkal megdöbbentően magasan, 50-60 %-osan veri a GeForce-ot, és két és félszer gyorsabb a 9800 XT-nél. Az NV40 csak másfélszer tud gyorsabb lenni az FX-nél.

Az ATI kártya lelke

Tesztkonfig:

- Processzor: AMD Athlon 64 3400+ (2,2 GHz)
- Alaplap: MSI K8T Neo2-FIS2R
- Memória: 2 x 256 MB PC3500 Corsair XMS CMX256A-3500C2PT - CL 2-2-2-5
- Merevlemez: Hitachi Deskstar 7K250 160 GB (Parallel ATA; 7200 rpm; 8 MB cache)

Ha az új GeForce-ról írunk, őt nem hagyhatjuk ki

PROHARDVER! AZ ONLINE PC MAGAZIN

Tuning

Mielőtt a végszóra térnénk, lássuk, hogy az NV40 és az X800 XT milyen tuningpotenciállal rendelkezik. Első körben az X800 XT-t próbáltuk túlhajtani, ám minden kísérletünk kudarcba fulladt. A GPU órajelének akár 5 MHz-cel való megemelése a VPU Recovery eredeti órajelre visszaállítását eredményezte. Az X800 XT, úgy tűnik, gyárilag túlhajtott kártya, ami azért jelent meg, hogy biztosan az ATI maradjon a leggyorsabb GPU kitüntető címének tulajdonosa.

A GeForce 6800 Ultra hatékony hűtőrendszerének köszönhetően tuningolhatóbb volt, ugyanis a 400/550 MHz-es órajelekről sikerült 449/610 MHz-ig túlhajtani, ez az órajelek tekintetében 12,5/11%-os tuningot jelent. A nagyjából 10%-os frekvenciaemeléssel a kártya (nem meglepő módon) 3-16%-ban gyorsult, de a legtöbb esetben még ez is kevésnek bizonyult az X800 XT megelőzéséhez.

Shaderek sebessége

A mai játékokban egyre meghatározóbb szerep jut a vertex és pixel árnyalóknak, ezen a téren fejlődnek leginkább a GPU-k. Vizsgálatunkba beiktattunk egy szintetikus tesztprogramot, a D3D RightMarkot. Ez szabad forráskódú (mindig pontosan tudni lehet, mit csinál a program, nincsenek benne rejtett optimalizálások), független (egyelőre nem gyúrnak rá a kártyagyártók driverből) alkalmazás, amivel mérhető a statikus és dinamikus forgalomirányítás, valamint az egyes shader modellek viszonya.

Vertex shader méréseinkben arra a megállapításra jutottunk, hogy a forgalomirányítás drasztikusan növelheti a sebességet, hiszen feltételeivel fölösleges munkától menti meg a GPU-t, kiszűrhetők olyan képelemek és hatások, amelyek nem jelennek meg a képernyőn (például takarásban lévő árnyékok). Vertrex shader 3.0 használatával nem gyorsulás, hanem lassulás tapasztalható a Geforce 6800 Ultránál, mert a teszteléshez használt programkód nem elég összetett...

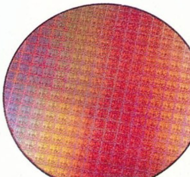
Pixel shader tesztekben hasonló eredményeket mértünk, mint ami a játéktesztekben tapasztalható volt. Az FX-szel összemérve látható, hogy a 6800 Ultra versenyképes a magasabb pixel shader verziót használó tesztekben, egy esetben még az X800 XT-t is megelőzi.

Tápolás

Az nVidia a GeForce 6800 Ultra bejelentésekor még azt ajánlotta, hogy a kártyát használó rendszerek ellátásához 480 wattos tápot illik használni – ezzel nem lopta be magát az felhasználók szívébe, hiszen így az új videokártyához gyakorlatilag új tápot is kellene venni (már akinek jelenleg ennél kisebb van – ez meg ugye nem ritkaság). Az ATI válaszul az X800-as kártyákat mini PC-kben mutatta be. Az nVidia később – mint fentebb említettük – a 480 wattos ajánlást 350 wattra csökkentette, de biztos, ami biztos alapon szerkesztőségünk utánajárt, hogy mennyi is az annyi.

A tesztrendszer lelke egy Athlon 64 3400+ processzor volt, amely 2,2 GHz-en maximálisan 89 wattot fogyaszt. Az MSI K8T Neo-FIS2R alaplapban 2x256 MB PC3500-as memória foglalt helyet, továbbá egy DVD-író és egy winchester volt a gépre kötve. Ezt a konfigurációt kipróbáltuk egy 300 wattos Seasonic-táppal, amely 3,3V: 28A; 5V: 30A; 12V: 15A értékekkel rendelkezik. A rendszer tökéletesen stabilan működött órákon át. Mivel nem igazán értjük, miért kell két tápcsatlakozó a kártyára (hiszen a tápból szétágazó két ág egy helyre kapcsolódik vissza a táp nyákján), kipróbáltuk a kártyát táp nélkül is.

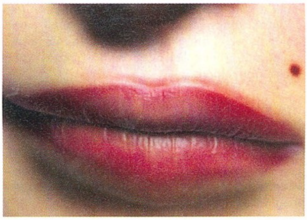
Abban az esetben, ha a felső tápcsatlakozó nincs bedugva, a kártya elkezd csipogni, a rendszer nem indul el. Amennyiben a felső tápcsatlakozó csatlakoztatva van, az alsó viszont nem, a gép elindul, de a Windows betöltődése után a meghajtó figyelmeztet, hogy a rendszer nem lesz stabil. Mi továbbmentünk, és a videokártyát így tuningoltuk – egészen 449/610 MHz-re – és a gép vígan működött! Ezzel természetesen nem akarunk senkit sem arra buzdítani, hogy 250 wattos táp mellett használja NV40-es kártyáját, csak rámutatunk arra, hogy a szaksajtó némileg túllihegte a tápmizériát (amiért persze az nVidia részben saját magát is okolhatja).



Ebből lesznek a VPU-k

Konklúzió

Csúcskategóriás tesztünk végére érve elmondhatjuk, hogy bődületes sebességeket mértünk, az új vasak még a legnagyobb felbontásokban, minden képminőség-javító eljárás bekapcsolásával is bőven játszható fps értékeket produkáltak, a korábbi rekordereket kétháromszorosan szárnyalják túl.



Nalu akkor is jobban bejön

Jelen pillanatban a Radeon X800 XT az egyértelmű király, a Geforce 6800 Ultra csak az X800 Proval tud meccselni. Ez a helyzet a jövőben változhat, például az nVidia UltraShadow 2.0 technikájának elterjedésével. Mindenesetre ki lehet jelenteni, hogy az új csúcskártyák bármelyikének alapos kihajtásához nagyon izmos rendszerre, vagy hatalmas felbontásra van szükségünk, nagy grafikai részletesség mellett.

A Prohardver!- csapat

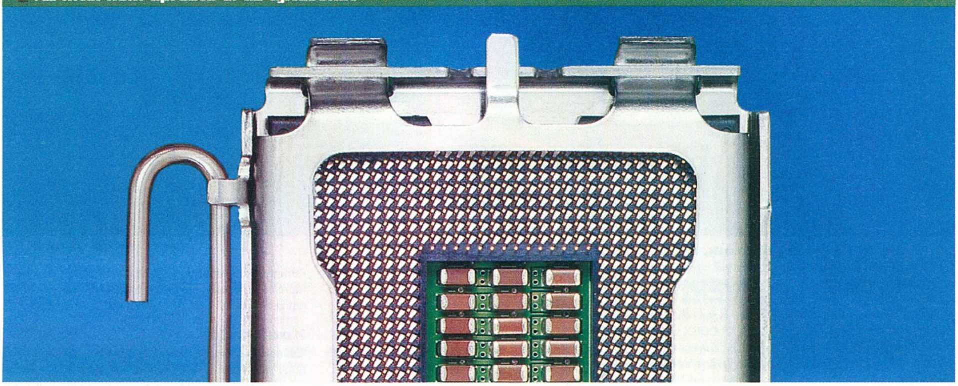
Infobox

A témával kapcsolatos további információ a Prohardver! weboldalán (www.prohard-ver.hu) érhető el: "GeForce 6800 Ultra vs. Radeon X800 XT Platinum".

Az újdonság ereje

Intel chipkészletek és fejlesztések

Az Intel nem aprózta el az újításokat



Az Intel nyárra időzítette aktuális termékfrissítését, hogy az őszi főszezonra minél tisztább helyzetet teremthessen. Ha már a processzort felújította, nem hagyta érintetlenül a rendszer többi fő elemét sem. Ezen felül számos újdonságot hoz az idei nyár, amik könnyűszerrel megkavarhatják a tapasztaltabb számítógép-buherátorokat is. A helyzet tehát egyre bonyolódik...

Nyár elején az Intel a Pentium 4 platform teljes megreformálását tűzte ki célul, aminek keretében alig marad olyan részegység, ami ne változna meg, fejlődne tovább, jelenne meg, vagy éppen tűnne el. Ebben a cikkben bemutatjuk a legfontosabb újdonságokat, majd a következő számokban részletes tesztekkel vizsgáljuk meg, valóban azt kapjuk-e, amit ígértek.

Lábatlan CPU

A Socket 478-as Pentium 4 bevezetésénél mindenki örült, hogy a processzor egyre kisebb, egyre sebezhetetlenebb lett, ám egyvalami nem változott – az érintkezők. Az Intel a 2004-es évszámot írta a processzorlábak sírkövére, és életre hívott egy – állítása szerint – sokkal jobb csatlakozási módszert. A Socket T foglalatba illeszkedő LGA775 tokozású Pentium 4 processzorok belül mit sem változtak. Maradt a Northwood, Prescott vagy éppen Gallatin (Extreme Edition) mag (egyelőre) letiltott EM64T támogatással. Az AMD újítása volt az NX bit, mely a buffer-túlcsordulást kihasználó vírusoknak tesz keresztbe (a Microsoft Windows XP 2 szervizcsomagjában már támogatni fogja), ám ezt az Intel ugyancsak letiltja első szériás LGA775-ös Prescott processzoraiban. A lábak száma 775-re nőtt, azonban hiba lenne itt lábakról beszélni, ugyanis ezek immár szimpla érintkezők. Persze mindenkinek eszébe jut az elsőszámú előny, azaz a processzorokat ezek után már lábletöréssel sem lehet tönkre tenni, ám a lapos érintkezők sokkal érzékenyebbek karcolásra, porra, „tapicskolásra". (Vége hát annak a korszaknak, amikor még feszültséggel terhes várakozással kapcsolhattuk be a gépet, miután egy-két elgörbült procilábat visszahajlítgattunk a helyére... – a szerk.)

A processzorok eddigi jól bevált jelölése is megváltozott. A valós órajel helyett az Intel áttért a BMW-hez hasonló számozásra. Ez alapján a Celeronok a 3xx-es számozást, a Prescott magos CPU-k az 5xx-eset, míg a Gallatin magos Extreme Edition P4-ek a 7xx-es számozást kapják. A Northwood mag is nyugdíjba vonul lassan, helyét átveszi a Prescott. A Celeron kategóriás Northwood-128-at a Prescott-256 váltja le, Northwood magos P4 pedig nem készül LGA775 tokozással.

A nagy váltás

Az új processzoroknál sokkal érdekesebbek a hozzájuk készült chipkészletek. Az i865PE és i875P leváltására szolgáló Alderwood, illetve Grantsdale több újdonságot hoz az asztali gépekbe. Az első ilyen a memóriatípus cseréje. Az Intel nyugdíjba küldte a DDR SDRAM-ot, és helyette ezentúl a DDR2 SDRAM-ot fogja támogatni. Az újabb típus képes magasabb órajeleken üzemelni, ezáltal megnőhet a sávszélesség. A duplacsatornás működés természetesen megmaradt.

Már idén érkeznek a legújabb Pentium 4-es CPU-k 1066 MHz-es PSB-vel (Processor Side Bus), melyek

915 avagy Grantsdale

Matrix Data Storage

Az új déli híd már jelentősen támogatja a soros ATA csatlakozást, és temeti a hagyományos, párhuzamos ATA-t. Ennek megfelelően négy SATA csatlakozóval és csupán egyetlen PATA-val találkozhatunk az új chipkészletekben. A déli híd R változataiban (ICH6R és ICH6RW) RAID támogatást is kapunk, RAID 0 vagy RAID 1 megvalósításban. A 0+1-et nem támogatja az Intel, mondván, négy merevlemez nem szokványos asztali gépben. Ehelyett a Matrix RAID-et kínálja, ami két merevlemezen valósítja meg a 0+1 felépítést. Itt a két merevlemez összefűzése folytán a kapacitás is összeadódna (stripping), ám a biztonságimásolat-partíciók (mirror) miatt marad az egy merevlemeznek megfelelő tárhely. Ezzel közel olyan biztonságot és sebességet érhetünk el, mint a hagyományos 0+1 kiépítésben, mindössze két merevlemez megléte esetén is. Az SATA vezérlő már támogatja a Hot swap winchester cserét, és az optikai SATA meghajtókat is.

Fontos újítás az NCQ (Native Command Queuing) támogatása. Az SCSI-nál már alkalmazott technológia a beérkező adatkérelmeket először sorba rendezi a merevlemezen tárolt adatok fizikai helyének megfelelően, majd ilyen sorrendben hajtja végre a műveleteket. Így kevesebb pozícionálással és lemeztányér-fordulattal fér az adatokhoz, ami érezhető gyorsulást eredményez. Ennek kihasználásához megfelelő, NCQ-t támogató merevlemezre, vezérlőre (ez az ICH6) és szoftverre (Intel Application Accelerator 4.0) van szükség.

Az Intel Audio vezérlőpultja

Részletes állíthatóság

kihasználják a 266 MHz-es FSB négyszerezését, és így a DDR2-533-at. Ez eddig szép és jó, ám az új szabvánnyal most, kezdetekben még komoly gondok vannak. Technológiailag minden jónak tűnik, ám ilyen memóriamodulokat beszerezni egyelőre igencsak nehéz feladat. Ha pedig valaki mégis hozzájut a hőn áhított új generációs memóriához, némi méricskélés után rá fog jönni, hogy az nem is gyorsabb elődjénél. Ennek oka, hogy egyelőre a DDR2 SDRAM-ok időzítései igen rosszak (lassúak). Ahhoz, hogy a memória alrendszer órajele 266 MHz lehessen, szükség van az északi híd aszinkron FSB működésére is. A DDR2 SDRAM effektív 533 MHz-en így maximálisan 8,5 GByte/s-os sávszélességet biztosít. Mivel a CPU-északi híd közti sávszélesség 800 MHz-es PSB esetén csupán 6,4 GByte/s, ebből a 33%-os többletből egyelőre az integrált grafika profitálhat a legtöbbet.

A rivális AMD egyelőre nem követi az Intelt ebben a tekintetben, marad a jól bevált DDR SDRAM-nál. Az AMD inkább a már piacon lévő, megfizethető árú DDR500-as szabványú memória felé kacsingat, ám ezt a JEDEC még nem fogadta el hivatalos szabványként.

A két új chipkészlet másik fő újdonsága a PCI Express csatolás támogatása teljes mellszélességgel. Az univerzális, régi PCI, illetve AGP8x csatlakozók leváltására szolgáló PCI Express több változatával is találkozhatunk. A PCI Express x1 az eddigi 33 MHz-es PCI buszokat váltja le. A csatlakozósor kisebb lett, így a kártyák mérete is zsugorodhat, a sebesség ellenben jelentősen nőtt (500 MByte/s), a mai elvárásoknak megfelelően. Egy darabig még a régi PCI csatlakozást is megtalálhatjuk az alaplapokon annak érdekében, hogy ne kelljen a kiegészítő kártyáinktól is könnyes búcsút venni.

Ennél izgalmasabb a népszerű AGP8x csatlakozó mellőzése. Helyette a PCI Express x16-os, hosszabb csatlakozóba illeszthetjük új VGA kártyánkat. Ez a csatlakozó az AGP8x-nél négyszer gyorsabb (effektív 4 GByte/s irányonként), soros, pont-pont adatátvitelt kínál mindkét irányban, ami a későbbiekben tovább gyorsulhat. A technológia újdonsága miatt ez a gyorsulás egyelőre nem túl látványos. Például az nVidia videochipek most még külső AGP-PCI Express átalakító chipen keresztül (Bridge – HSI (High Speed Interconnect)) kommunikálnak a PCI Express x16 csatlakozással, míg az ATI esetében ez integrálva van a chipbe. Az AGP8x támogatása tehát (hivatalosan) teljesen eltűnt az új chipkészletekből, vagyis itt az Intel feladta a visszafelé kompatibilitás. Ezt megkerülendő, néhány cég elkészítette az AGP8x-es csatlakozót is tartalmazó alaplapját, ám itt a régi PCI-on keresztüli áthidaló megoldásról van szó, ami a teljesítményre nézve igencsak káros hatású.

Tovább is van...

A Pentium 4 platform eddigi legjelentősebb frissítésében nem csak a memória- és a videoalrendszert cserélték le. Az új foglalathoz újfajta kialakítású és rögzítésű processzorhűtő, a rendszerhez újfajta tápegység és ezekkel együtt más házkialakítás is szükséges. De menjünk szépen sorjában...

Az előző szériához hasonlóan egy olcsóbb, illetve egy drágább változatot készített az Intel. Az előbbi Grantsdale névre hallgat és 915P Express a jelölése. Az i915P északi hídja támogatja a DDR és DDR2 SDRAM-ot, bármilyen LGA775-ös Pentium 4 processzort, PCI Express x16-os videocsatlakozást és a PSB-memória aszinkron üzemet. A Grantsdale sorozat minden tagja támogatja a 800 MHz-es és 533 MHz-es PSB-jű processzorokat – a 400 MHz-es PSB már a múlté. Ennek értelmében a Prescott magos Celeron D processzorok is használhatók ezekben a rendszerekben, ez esetben azonban be kell érnünk a DDR SDRAM-mal. A DDR2-höz mindenképpen 800 MHz-es PSB-re van szükség.

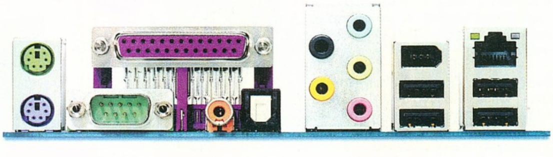
Az i915G Express (és az i915GV Express) az integrált grafikával megfejelt példányok. Mielőtt mindenki átugraná ezt a részt, nézzük, ezúttal mivel sokkol minket a világ legtöbb videochipjét eladó cég.

Az Intel Graphics Media Accelerator 900 elnevezésre hallgató új videovezérlő az első integrált, hardveresen DirectX 9 kompatibilis példány. Ezzel sikerült még az ATI sikeres IGP9100-át is megelőzni! A 333 MHz-en ketyegő mag 4 pixelfutószalagot tartalmaz, a kötelező 2.0-s shaderekkel megfűszerezve. Ennek köszönhetően a vezérlő teljesítménye a GeForce FX5200 és Radeon 9200-as vezérlőkkel vetekszik, ráadásul képmi-

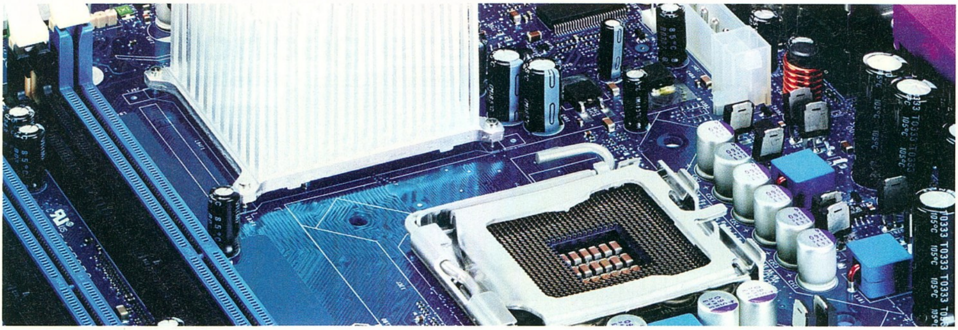
Úgy tűnik az Intel elég keményen odatette magát. A megújuló processzor tokozás és alaplapi chipkészletek mellett a többi komponens sem úszta meg a fejlesztést.

Tuning Stop

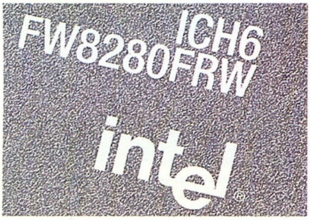
Az új chipkészletek bevezetésekor nem verte nagydobra a cég, ám az első tesztek során hamar kiderült, itt bizony komoly gyári fojtással is találkozhatunk. Ugyan az átlagfelhasználó soha nem fog beleütközni ebbe a korlátba, az Intel új chipkészleteiben hardveresen tiltja a 10%-nál nagyobb mértékű túlhajtást. Néhány alaplapgyártónak már sikerült ezt az értéket 25%-ra feltornászni, ám a teljes semlegesítésre még várni kell.



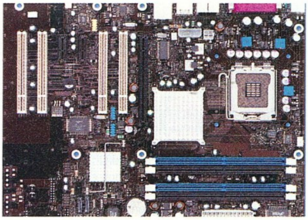
Alaplap hátulról



Új foglalat és...



... ICH6 híd



AGP helyett PCI Express

nőségben sem marad el azoktól. Támogatja és gyorsítja az összes fontos videolejátszási szabványt, valamint a kétmonitoros működést, tehát versenyképes megoldásnak tűnik.

Aki a legjobbra vágyik, az i925X Express nevet kell, hogy megjegyezze. A minden hájjal megkent északi híd nem támogatja a DDR SDRAM-ot, kizárólag DDR2 szabványt fogad. Emellett csakis 800 MHz-es PSB-jű processzorokat kezel. A Grantsdale-től csupán a memóriavezérlő sebességében tér el, ahogy azt az i875P/i865PE esetében láthattuk (PAT – Performance Acceleration Technology), az Alderwood (i925X) kb. 10 %-kal gyorsabb ezen a területen. Ősszel megjelenhet ennek az 1066 MHz-es CPU-t támogató változata i925XE Express néven, de elképzelhető, hogy a gyártók nem hivatalos tuninggal már hamarabb elérik ennek támogatását.

Azalia audio

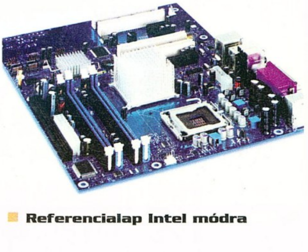
Azalia néven új, integrált hangvezérlő jelent meg az Intel déli hídjában az AC'97 leváltására. Ez nyolccsatornás, 192 kHz-es, 24 bites hangzásra képes. Ennek megfelelően támogatja az összes ismertebb hangzást, beleértve a Dolby Digital és a DTS különböző szabványait, valamint a DVD-Audiót és az SACD-t. Az új hangvezérlő képes szimultán több forrást is megszólaltatni, így például egy négy csatornát használó játék mellett egy másik felhasználó ugyanazon gépen zenét hallgathat a használaton kívüli csatornákon. Ennél ésszerűbb példa a játék melletti kommunikáció mikrofonos headsettel. Az Intel a nagysikerű univerzális jack kiosztást is megvalósította, így nem kell a gép hátsó részén lévő színkódos aljzatokkal bajlódnunk, utólag, szoftverből oszthatjuk ki a csatlakozók funkcióit. Itt az automatikus kiosztást is választhatjuk, amikor a rendszer osztja ki, mit csatlakoztattunk az adott helyre.

Mindezek támogatásához a megfelelő kodekre is szükség van. Valószínűleg olcsóbb alaplapokon egyszerűbb, erősen limitált kodekekkel, drágább példányokon pedig minden földi jóval megvaditott verziókkal fogunk találkozni.

A megnövekedett alaplapi áramfelvétel megkívánja az újfajta tápegységet is. A továbbra is ATX szabványú új tápok alaplap-csatlakozója megnőtt, ami mellett továbbra is szükség van a négy érintkezős kiegészítő csatlakozásra. Szerencsére a régebbi szabványú tápegységgel is kompatibilisek maradtak az új alaplapok, ezért márkás tápegységünket nem feltétlenül kell kidobni. Az új, robusztus procihűtés mellett a házhűtésben is történtek változások. Itt az Intel ajánlásokat ad ki, melyeket nem árt, ha aháztervezők betartanak. Elsősorban a ház oldaláról érkező hűtést és a hátsó ventilátor átmérőjének növekedését érdemes megemlíteni.

Erősödő dél

Az északi szekcióhoz 2 GByte/s-os DMI (Direct Media Interface) csatornán csatlakozik az ICH6-os déli híd, mely számos fontos újdonságot tartalmaz. Ennek legkomolyabb verziója az ICH6RW, melyben újfajta RAID vezérlő és wi-fi csatlakozás is található. Mindegyik változat tartalmazza az Intel Azalia névre hallgató High Definition Audio szabványú hangvezérlőjét. Ezenfelül négy SATA eszközt képes kezelni, hat klasszikus PCI (max. 133 MByte/s) és négy PCI Express x1 (max. 500 MByte/s) csatlakozást támogat, valamint nyolc USB 2.0-s eszközt kezel egy időben.



Referencialap Intel módra

Az alaplapi chipek közti gyorsabb DMI csatlakozásnak köszönhetően az Intel elhagyta az i875/i865-nél megismert, amúgy sikeres CSA (Communication Streaming Architecture) gigabites LAN vezérlőt, ami immáron PCI Express x1 felületen csatlakozik a déli hídhoz. A W jelölésű ICH6-os chipekben 802.11b/g kompatibilis drótnélküli hálózati vezérlő is helyet kapott, amihez már csak egy alaplapi hardveres illesztés kell és kész is drótmentes hálózatunk.

Ezek alapján kijelenthetjük, az Intel kiváló munkát végzett, már a legegyszerűbb ICH6-os déli híd is rengeteg újdonságot kínál, a legkomolyabb ICH6RW pedig mindent tartalmaz, amire szükségünk lehet.

Rohamos előrehaladás

Az Intel új chipkészletei igazán erősre sikeredtek. Az új technológiák ilyen mennyiségben elsőre kicsit soknak és eltúlzottnak tűnhetnek, ám ezekre nagy szükség volt. A DDR2 és a PCI Express előnyei most talán még nem mutatkoznak meg, ám a későbbiekben ez meg fog változni. Az év végén érkeznek az 1066 MHz-es PSB-jű, engedélyezett 64 bites kiegészítéssel felvértezett Pentium 4 processzorok, valamint a gyorsabb és fejlettebb DDR2 SDRAM-ok és PCI Express x16-os VGA kártyák. A mostani fejlesztések lehet, hogy nem hoznak az elődökhöz képest látványos gyorsulást, kínálnak azonban helyette sokkal jobb minőségű, szerteágazóbb funkcionalitást, ami legalább olyan fontos, mint a sebesség.

Artúr

Forrón tálalva

Az új Intel LGA775 processzoroknál a magasabb órajellel együtt értelemszerűen a hőtermelés is megnőtt. A leggyorsabb CPU-k már tuningolás nélkül, alapállapotban is elérik a 100 Wattot, amihez igencsak komoly hűtés szükségeltetik. Az új P4-es hűtők szakítottak a keretes megoldással, hiszen így a borda mérete is limitálva volt. Az új bordák és ventilátorok nagyobbak, hatékonyabbak lettek. A borda rálóg a Socket T foglalat melletti laposabb alkatrészekre is, a hatékonyabb hűtés érdekében. A ventilátor tápcsatlakozója négypólusú, amire a fejlettebb fordulatszám-szabályozás miatt volt szükség.

A legérdekesebb mégis az új rögzítési módszer. Négy ponton kell az alaplaphoz rögzíteni a hatalmas CPU hűtőt. Ezek a referencia hűtőn műanyag „pöckök", amik szerelés szempontjából kényelmesek, ám tartósságuk többszöri le- és felszerelés esetén megkérdőjelezhető.

Színezd ki a mobilod!

Csak 380 Ft!

Színes háttérképek - MMS-ek

Szinte minden telefonra!

PCHATTER XXXXX → 06 90 626 999

Színes háttérképeket a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250+i, 7650, 8910i, N-Gage, Samsung E700, C100, V200, S300, S100, SonyEricsson T310, T610, P800, Siemens M55, S55, SL55, Sharp GX-10+i, GX-20, Motorola T720i.** A letöltéshez küldd a PCHATTER szót és a választott kép kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCHATTER 11001) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a képet. **Aktív WAP hozzáférés szükséges!** Az SMS ára 380 Ft + ÁFA.Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Polifónikus csengőhangok

Csak 380 Ft!

Szinte minden telefonra!

PCPOLI XXXX → 06 90 626 999

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510+i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250+i, 7650, 8910i, N-Gage, Samsung E700, C100, V200, S300, S100, SonyEricsson T230, T300, T310, T610, P800, P900, Siemens A55, C55, M55, S55, SL55, A60, C60, MC60, C62, Sagem myX-3, myX-5m, myX-6, Motorola C350, E365, T720i, V300, V525, Panasonic GD67, GD87, Sharp GX-10+i, GX-20**. Csengőhang letöltéséhez küldd az PCPOLI szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCPOLI 1138) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. **Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063**

TOP

Black Eyed Peas - Shut Up	1388	Mekk mester	1475
Usher - Yeah	1632	X Files	1169
Tankcsapda - Adjon az ég	1381	A nagy ho-ho-ho horgász	1471
V-Tech - Homokba írt szerelem	1598	Megasztár - Csillagdal	1601
Groovehouse - Ha újra látom	1376	A rózsaszín párduc	1163
Nox - Százszor ölelj meg	1395	Ennio Morricone - Volt egyszer egy vadnyugat	1311
Hooligans - Királylány	1330	BadBoys	1143
Erős vs. Spigiboy - Valami véget ért	1487	Keresztapa	1300
Benni Benassi - Satisfaction	1468	Macskajaj	1299
The Rasmus - In The Shadows	1325	Ennio Morricone - A jó, a rossz és a csúf	1199

ÚJDONSÁGOK

Zorba, a görög	1638	Tomboy - Fény lánya	1658
Fradi induló	1639	Kevin Lyttle - Turn Me On	1659
Anastacia - Left Outside Alone	1640	Black Eyed Peas - Hey Mama	1660
Belga - Hazakísérlek	1641	Auth Csilla - A szerelem az esetem	1661
D-12 - My Band	1642	Freshfabrik - Grace for Grace	1662
Egyszercsak - A végtelen futam	1643	Fya ft. Smujji - It Must Be Love	1663
LL Junior - A tűz mindig tombol	1644	Hanns E. - Vörös Csepel	1669
U2 - Staring at the Sun	1652	Ismeretlen - Fel vörösök, proletárok	1668
U2 - With Or Without You	1653	Ismeretlen - Partizán induló	1667
ZZ Top - Backdoor Love Affair	1654	Ismeretlen - Bunkócska	1666
ZZ Top - Brown Sugar	1655	Szabó Ferenc - A munkásoké a jövő	1665
Gigi d\'Agostino - Silence	1656	Drága föld	1679
Janet Jackson - Just a Little While	1657	Ej haj száll az ének	1680

RAJZFILMEK

A kockásfülű nyúl	1470	Mézga család	1297
A nagy ho-ho-ho horgász	1471	Nils Holgersson	1476
A rózsaszín párduc	1163	Pokémon	1477
Frakk, a macskák réme	1472	Popeye, a tengerész	1478
Fülesmackó	1533	Süsü, a sárkány	1479
Hupikék törpikék	1473	Tini nindzsa teknőcök	1480
Kis tehén	1298	Tom és Jerry	1481
Kukori és Kotkoda	1534	TV maci	1482
Magyar népmesék	1474	Vuk	1483
Mekk mester	1475		

HAZAI POP

Ákos - Ölelj meg	1321	Draft - 2000 év	1441
Ámokfutók - Soha véget nem ér	1491	Emilio - Ne nézz vissza rám	1450
Auth Csilla - A dal a miénk	1339	Erős vs. Spigiboy - Valami véget ért	1487
Back II Black - Szerelembomba	1341	Fiesta - Aki elmegy, ugye hazatér	1351
Bery és Váczi Eszter - Egyedül	1434	Groovehouse - Ha újra látom	1376
Bon-Bon - Gyermekeimnek	1439	Heaven Street Seven - Csízbörger	1634
Crystal - Itt megtalálsz	1559	Help - Gondolj néha rám	1442
Desperado - Ég veled	1449	Hooligans - Királylány	1330

Csengőhangok

Nem csak NOKIÁRA!

PCCSENG XXXXX → 06 90 626 999

Ha **Nokia** telefonod van: csengőhang letöltéshez küldd az PCCSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 06 90 626 999-es számra! (pl. PCCSENG 21553) Ha **SonyEriccson, Siemens C45, S45, ME45** vagy későbbi típusok bármelyike kivéve ST55), **Motorola T192i, T280i/m, V60i/m, V66i/m, vagy Alcatel 311, 511, 512, 525 vagy 715** telefonod van, akkor csengőhang letöltéshez küldd az PCECSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 06 90 626 999-es számra! (pl. PCECSENG 21256) Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

TOP

Szívdobogás (zaj)	21423	Gyűrűk ura	10551
Pumpkin and Honey Bunny (TAXI)	21515	A keresztapa	10014
Macskajaj	10782	Füttyszó (zaj)	21483
50 Cents - PIMP	22064	Buborékok - zaj	21075
Ennio Morricone - A jó, a rossz és a csúf	21438	Vuk	21470
Leon, a profi	10722	Star Wars - R2D2 (zaj)	21349
MÁV szignál	21288	Surda	10690
Star Wars - Birodalmi induló	10420		

ÚJDONSÁGOK

Underworld - Born Slippy 2003	22143	Live - Runaway	22131
Morcheeba - Otherwise	22134	Kosheen - Wasting My Time	22130
Offspring - Hit That	22135	Jay Z ft. Pharrell Williams - Change Clothes	22129
P Diddy-Pharrell-Lenny Kravitz - Show Me Your Soul	22136	Hooverphonic - The Last Thing I Need Is You	22128
Safri Duo ft. Clark Anderson - All The People In The World	22141	Stanny Franssen - I Love Techno	22138
		Sylver - Wild Horses	22139
Sophie Ellis-Bextor - I Wont Change You	22137	Tiffany Gayle - Do You Wanna Dance	22140
Mark Ronson - Ooh Wee	22132	TLC - Turntable	22142

HAZAI POP-ROCK-SLÁGER

Az a szép…	21037	Auth Csilla-Szolnoki Péter - Féltelek	20028
Dés László-Presser Gábor - Nagy utazás	21302	Beatrice - 8 óra munka, 8 óra pihenés, 8 óra szórakozás	21009
Cserháti Zsuzsa - Édes kisfiam	21512		
Hungária - Csavard fel a szőnyeget	10543	Bery - Darabokban hever a szívem	20036
Nyári Károly - Földi csillagok	21546	Bery és Váczi Eszter - Egyedül	21127
Nyári Károly - Szólj rám!	21547	Bon-Bon - Köszönöm, hogy vagy nekem	20030
Omen - (N)agymosás	21548	Crystal - Amíg csak élek	20031
Omen - A lé a tét	21549	Crystal - Fújja el a szél	20039
Omen - Haláltusa	21550	Fiesta - Hola mi amor	20026
Omen - Tiszta szívvel	21551	Groovehouse - Hajnal	20037
Ámokfutók - Nem akarok sírni többé már	10711	Hip Hop Boyz - Hétvégén	10674
Anima Sound System - 68	21000	Jazz+Az - Csepp a tengerben	21098
Animal Cannibals - Mindenki azt akarja	10692	Jazz+Az - Funky doki	20034

POP-ROCK

50 Cents - PIMP	22064	Dido - Life For Rent	22109
Ashanti - Rain On Me	22104	Groovehouse - Hajnal	20037
Black Eyed Peas - Shut Up	22105	Iron Maiden - Wildest Dreams	22053
Bomfunk MCs - Freestyler	21156	Kaoma - Lambada	21253
Charon - Religious / Delicious	22051	Linkin Park - Numb	22054
Crystal - Fújja el a szél	20039	Love Committee - Love Rules	22055

MESÉK

A nagy ho-ho-horgász	10555	Hupikék törpikék	21395
A rózsaszín párduc	20024	Kockásfülű nyúl	21244
Alf	21020	Kukori és kotkoda	21247
Bergendy István - Süsü, a sárkány	21417	Looney Tunes	21267
Dr. Bubó	21124	Magyar népmesék	21282

JAVA játékok

JATEKPC XX → 06 90 629 000

Tölts le egy JAVA játékot a mobilodra és vesd bele magad a szerencsejátékok, könnyűvérű nők és a tiltott utcai harcok világába! Ha például az Járőr játékot szeretnéd letölteni, küldd el SMS-ben a JATEKPC 504 üzenetet a **06-90-629-000** számra. (Az SMS ára 799 Ft + ÁFA) Ne felejts el szóközt rakni a JATEKPC és a játék száma közé! Kiküldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés menüpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. A szolgáltatás mindhárom mobilhálóztról elérhető. **Aktív WAP hozzáférés szükséges! Információs vonal: Digitania Rt. 06-1-328-5063 (normál díjas hívás).**

Global Grand Prix

JATEKPC 10

Ez az a játék, amit nem fogsz tudni abbahagyni! A játékbeli autódat is felturbózhatod, ha ügyesen versenyzel!

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

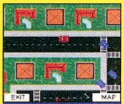
Pannónia

JATEKPC 500

A környező barbár törzsek már a Római Birodalom városait fenyegetik Pannóniában. A feladatod a városok védelme, a barbár hordák felmorzsolása.

Támogatott telefonok: Nokia 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, Motorola 1720i

Ámokfutás



JATEKPC 510

Autóddal a legrövidebb idő alatt kell a célba jutnod. Rendőrautók elől menekülnöd kell. Térkép segítségével a rendőrök előtt járhatsz. Az autódra vigyázz, figyeld az életerő mutatót. Ha kicsit összetöröd az autót, meg kell javíttatni, hajts rá a villáskulcsra.(üldözős)

Platform: N30bw, N30c, N40, N60, V300, SieSL55, SieS55

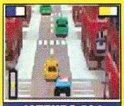
Sivatagi vihar

JATEKPC 511

Ötféle egység van: gyalogság, jeep, tank, ágyú, helicopter. Mindegyik egység különböző támadó, védelmi és mozgási tulajdonságokkal rendelkezik, melyeket a terep is befolyásol. Ha befejezted a menetet, akkor csere van és a gép lép. A harc véget ér, ha valamelyik csapatnak elfogynak az egységei. stratégiai

Platform: N30c, N40, N60, V300, SieSL50, SieS55

Járőr



JATEKPC 504

Feladatod rendőrként üldözőbe venni a bűnözők autóját és megállítani őket, mielőtt az autód összetörne. Vigyázz, hogy ne okozz forgalmi balesetet. Az utakon találkozol közlekedési dugóval és sok járdaszegéllyel. (kaland)

Platform: N30c, N40

Nagy Fogás

JATEKPC 508

A játékkal egy halaktól hemzsegő folyóban pecázhatsz. A sikerhez segítségedre van egy halradar is. Megválaszthatod a zsinór méretét és a megfelelő csalit is. A kis halakat vissza kell dobni, persze ezek a fogások is számítanak. (kaland)

Platform: N40, N60

Hajótörés

JATEKPC 509

Mentsd meg a süllyedő óceánjáróról vízbe ugró embereket. Mozgasd a mentőcsónakot a lepottyanó emberek alá és vidd ki őket az oldalsó hajókra. A cápák ott köröznek a hajónál és könnyen elkaphatják, aki a vízbe esik. ügyességi

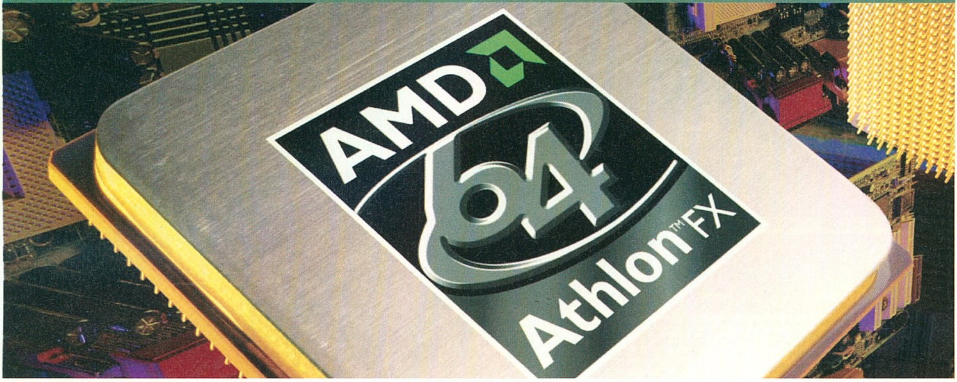
Platform: N30w, N30c, N40, N60, T720, V300, GX10, GX20, GX22, SEP800

Telefontípusok hivatkozása: N30bw: 3410, 6310i, **N30c:** 3510i, **N40:** 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 3100, 3200, 5140, 6220, 6230, 6610, 6650, 6810, 6820, 7250i, 7600, 8910i, **N60:** 3650, 7650, N-Gage, 6600, **V300:** Motorola V300, V525, V600, **T720:** T720/T720i, **SieSL55, SieS55:** Siemens SL55, S55, **Sharp_20:** Gx20, Gx30, **Sharp_22:** Gx22, **Sharp_10:** Gx10, **SEP800:** Sony Ericsson P800 és P900

Processzor architektúrák

A CPU-k belső felépítése

Napjaink egyik legjobb architektúrája



A processzorokat jogosan nevezik a számítógép agyának. Felépítésük roppant bonyolult, kevés humanoid képes részleteiben átlátni őket. Ám működésük megismerése hasznos és izgalmas lehet minden érdeklődő számára.

A kezdetek kezdetén, valamikor a 80-as évek elején még más volt a helyzet: egy-egy processzor a mainál nagyságrendekkel kevesebb tranzisztorból épült fel, és sokkal egyszerűbb is volt. A mai példányok ennek az evolúciós folyamatnak az éppen aktuális állomását képviselik, nagyobb tudással, sebességgel és tranzisztorszámmal. Az Intel, amely irányadónak tekinthető az asztali gépekbe szánt CPU-k piacán, az első modellekre építkezett, azokat foltozgatta, bővítette, hogy az idővel egyre értékesebbé váló kompatibilitást megtartsa. Éppen ezért sem nem megyünk bele a nagygépes rendszerekben használt központi egységek (tisztán RISC alapú, speciális, beágyazott processzorok stb.) tárgyalásába.

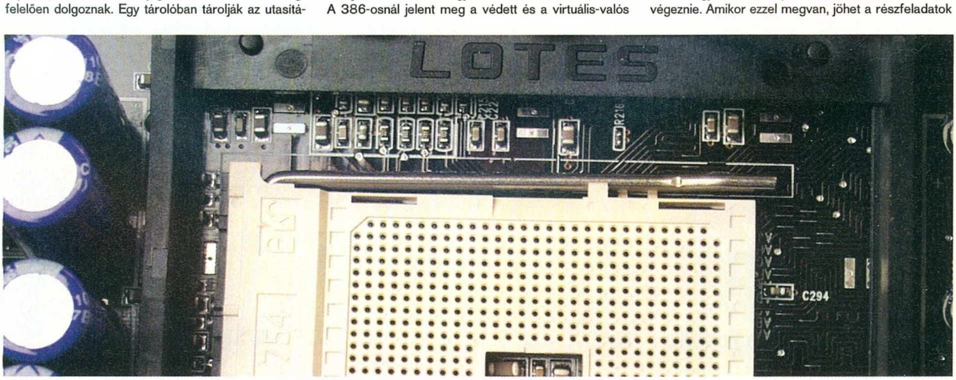
A processzorok a mai napig a Neumann elvnek megfelelően dolgoznak. Egy tárolóban tárolják az utasításokat és adatokat, és ezeket sorban hajtják végre. Ez az átlagos működésre igaz, ám már több helyen eltértek ettől a tervezők. Jó példa erre az osztott L1 utasítás- és adatgyorsítótár (Harvard architektúra – a mikrovezérlők világában használatos memória-felosztás), vagy a később még bemutatásra kerülő, soron kívüli utasítás-végrehajtás (out of order execution).

Kezdetben tehát megjelent a 16 bites 8086-os processzor, aminek a 8 bites adatbusszal szerelt változata (a 8088-as) került az XT gépekbe. Apropó 16 bites! Mit jelent ez? A processzorok jelölésénél feltüntetett bitszám – mint például a ma kapható processzorok túlnyomó többségénél az X86-32 vagy IA32 (az Athlon 64 a kivétel ugyebár) – a processzorban található fixpontos regiszterek bitszélességét mutatja. Téves az olyan megállapítás, hogy ez az adatbusz, esetleg a címbusz szélessége! Az adatbusz a Pentium processzortól kezdve 64 bites, míg a címbusz a Pentium Prótól (és Pentium II-től) kezdődően 36 bites.

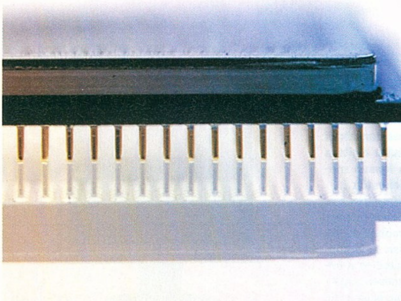
Fontos még az elején szólni a processzorok üzemmódjairól. Kezdetben egyetlen volt: a valós üzemmód. A 386-osnál jelent meg a védett és a virtuális-valós üzemmód. Számunkra a védett üzemmód a lényeges, a mai operációs rendszerek ebben futnak, itt érhető el a virtuális tárkezelés, valamint a programok által használt memóriaterületek és a kernel (az operációs rendszer magja) védelme.

Működési elmélet...

Egy általánosnak tekinthető, napjainkban is használt X86-32-es processzor példáján elindulva az adat a memóriából (avagy a tárhierarchia egyéb részéből) a processzorba kerül. Amennyiben ez műveletként értelmezett, bekerül egy speciális tárolóba, ahol azonnal kezelésbe veszi őt egy előfeldolgozó. Ez apró utasításokra bontja az egyébként CISC típusú, változó hosszúságú, nehezen végrehajtható, összetett utasítást (ezt a RISC86-nak elnevezett technikát először az AMD használta asztali CPU-inál). Erre nagy szükség van, hiszen az egyszerű, elemi feladatokat a sorban hátrébb álló ALU-k (Arithmetic Logical Unit – végrehajtó egység) sokkal gyorsabban képesek végrehajtani.
Ezután az utasításban szereplő memóriacímről az utasításlehívó egység betölti az adatot (vagy adatokat), amin (vagy amiken) a processzornak műveletet kell végeznie. Amikor ezzel megvan, jöhet a részfeladatok



A processzor munkahelye



Az újabb CPU-kon már nem lesznek lábak

végrehajtása, amit egy mai, korszerű processzor már párhuzamosan, több ALU-val hajt végre. A több párhuzamos ALU használatára először a Pentium processzorokban került sor és azóta előszeretettel adnak hozzá újabb és újabb ilyen egységeket a processzormagokhoz. Ezt nevezzük szuperskalár felépítésnek.
Ezalatt az utasításlehívó egység már a következő utasításon dolgozik, és (ideális esetben) a sorba kapcsolt egységek is megállás nélkül dolgoznak. Ez a futószalag (pipeline) felépítés lényege, ezzel biztosítható a processzor egyenletes terheltsége és jó kihasználhatósága.

Ezután egy ROB (ReOrder Buffer) segítségével egy utolsó egység a kapott eredményeket újra sorrendbe állítja és kiküldi a megfelelő memóriarekeszekbe, illetve perifériákra. Ez viszonylag hosszú folyamatnak tűnhet (egy korszerű processzor futószalagja 12-31 lépcsőfokból áll – a képzavar ellenére), ám a magas működési frekvenciának, az erősen párhuzamos működésnek és a pipeline elrendezésnek köszönhetően a processzorok nagyon gyorsak tudnak lenni.

...és gyakorlat

Az előző részben erősen idealizált esetet mutattunk be, ám most nézzük meg, milyen buktatókkal szembesül egy processzor működése során! Az első bökkenő az adatbekérésnél jön elő. A tárhierarchiában a processzoron belüli regiszterek a leggyorsabbak, majd sorban következik az elsőszintű gyorsítótár, a másodszintű, harmadszintű (például Intel Pentium 4 Extreme Edition esetében) cache, a rendszermemória, a merevlemez, végül az optikai és egyéb tárolók. Elképzelhető, hogy egy utasítás végrehajtása során a processzor nem találja a keresett adatot sem a regiszterekben, sem a gyorsítótárakban, ilyenkor a sokkal lassabb rendszermemóriához (virtuális tárkezelésnél akár a merevlemezhez) kell fordulnia. Ez az időkiesés kritikus a CPU számára, mivel megakaszthatja a teljes pipeline-t. A cégek ezért többfajta megoldást is kifejlesztettek a folyamatos és párhuzamos működésre. Az egyik lehetőség az utasításág-előrejelző (Branch Prediction Unit), hiszen legtöbbször elágazásoknál kellhet a tárolás sorrendjétől eltérő adat. Ez különböző segédtárolók segítségével (Branch Target Buffer) statisztikát vezet az elágazásokról (ciklusok, feltételes ugrások stb.) és megpróbálja megjósolni, melyik utasítás lesz a következő. Ezt elkezdi végrehajtani és a mai processzoroknál jó eséllyel el is találja a helyes folytatást.

Jelentős probléma az utasítások egymásra hatása, amit az utasítások sorrendjének átrendezésével lehet kiküszöbölni. Hasonlóan nagy gond az X86-32 architektúra alacsony regiszterszáma, amit nagyobb, rejtett regiszterbankokkal és regiszterátnevezéssel (Register renaming) enyhítenek. Az x86-64 (AMD64) architektúra egyik nagy előnye a több regiszter alkalmazása.
A multimédiás tartalmak megjelenésével adta magát a SIMD (Single Instruction Multiple Data – egy utasítás több adat) kiegészítés beépítése a processzorokba. Ezzel több adaton lehet egyszerre ugyanazt az utasítást végrehajtani. Ilyenek az MMX (ez még tisztán fixpontos volt), a 3DNow! és egyéb változatai, valamint az SSE, SSE2 és SSE3.

A jelen

Az aktuális piacon három, alapvetően eltérő architektúrára épülő processzort találunk. A legöregebb az AMD Athlon XP-k alapja, az AMD K7. Ez (ahogy a többi AMD architektúra is) rövid pipeline-ja miatt nem képes nyers órajelben felvenni a versenyt az Intel processzoraival. Ezt orvosolja a három teljes értékű utasításdekódolóval, három címszámító, három fixpontos és három lebegőpontos ALU-val. Az Intel Pentium 4 NetBurst architektúrájánál lassabb memóriabusszal, ám rövidebb pipelinnal rendelkezik. Ezzel magyarázható, hogy a T-Bred és a Barton processzorok közt nincs a Pentium 4-Celeron kontraszthoz hasonló, jelentős sebességnövekedés a megduplázott L2 cache méret ellenére. Az Athlon XP okosan felépített architektúra, 9 lépcsős pipeline-nal és jó teljesítménnyel, ám az órajel további növelése nem lehetséges az adott felépítés és gyártástechnológia megtartása mellett.

Az Intel NetBurst mikroarchitektúrája a nyers erő megoldását választotta, ezért a P6 (Pentium II/III) 10-es futószalagját megduplázta, kereken 20 lépcsőfokra. Ez pontosan 20 egyszerű, ám magas órajelen üzemeltethető részegységet jelent a magon belül. Ezzel csökkent az IPC mutató (Instruction Per Cycle), ám az órajelet drasztikusan növelhették. A hosszú pipeline-t szuperpipeline-nak nevezte el az Intel.
A Prescott magban, amely idén jelent meg a piacon, ezt a lépcsőfokszámot 31-re növelték, ezzel magyarázható, hogy azonos órajelen a régebbi Northwood gyorsabb lehet, mint egy Prescott magos P4.
Az Intel részéről remek döntésnek bizonyult a Hyper-Threading technológia bevezetése, ami a státusregiszterek megduplázását és a vezérlés átalakítását jelenti. Így egy P4HT CPU-t két processzornak lát az operációs rendszer, optimálisabb lehet a memóriabusz kihasználtsága és a processzor hasznos terhelése.

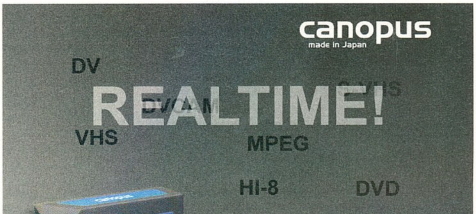
Az AMD Athlon 64 a K7 architektúrájára épül, ám 12 lépcsős pipeline-nal. Az igazi újdonság itt az x86-64 ISA (Instruction Set Architecture) megjelenése. A fentebb már említett valós, védett és virtuális-valós módok bekerültek a Legacy üzemmód alá, ahol a processzor szimpla x86-32-es CPU-ként üzemel. Az új üzemmód neve Long lett, ahol lehetőségünk van 64 bites operációs rendszer alatt 32 bites programokat futtatni, vagy mindent tisztán 64 biten használni. 64 bites üzemmódban flat címzés van érvényben, ám az elméletben lehetséges 64 bit helyett (egyelőre, a mostani CPU típusoknál) 48 bitet használhatunk virtuálisan (282 terabyte rendszermemória), illetve 40 bitet fizikailag (1 terabyte rendszermemória).
A másik nagy újdonság az egészen mostanáig az alaplapi lapkakészletek északi hídjában állomásozó memóriavezérlő integrálása a magba. A változtatással igen nagy memória-sávszélességet ért el az AMD.

Az Intel is elkészült az x86-64 kompatibilis kiegészítésével EM64T néven, amit a Socket T foglalatba illeszkedő LGA775 tokozású, Prescott processzoraiban fog elsőként engedélyezni, de a tervek szerint csak az év vége felé.

A jövő

Az Intel nemrég leállította további fejlesztéseinek egy részét, mert az újabb processzorok már túlzottan nagy áramfelvétellel rendelkeztek, ami elfogadhatatlan volt az asztali gépek piacán. A jövő egyértelműen a párhuzamosításban és a 64 bites technológiában van. Az Intel már jövő évre tervezi az első kétmagos processzor bemutatását, amit az AMD is követ saját megoldásával.

Artúr



Philips 190B4 TFT

Szép, nagy, lapos

Könnyen elforgatható

A TFT monitorok talán nem olyan gyorsan és látványosan veszik át a stafétabotot hagyományos, katódsugárcsöves társaiktól a mindennapokban, mint ahogy például a digitális kamerák a filmes gépektől, de szép lassan mégiscsak felülkerekednek a lapos megjelenítők...

Sokszor elhangzott már, hogy a hagyományos monitorokhoz képest a TFT-k kisebbek, könnyebbek, kevesebb áramot fogyasztanak, és ami talán a legfontosabb: elhanyagolható az általuk kibocsátott és a felhasználó szervezetét terhelő elektromágneses sugárzás. Természetesen hátrányok is adódnak, ezek közül talán a legfontosabb, hogy a TFT paneleket igazán csak egy felbontásban lehet használni. Mostani tesztalanyunk, a Philips 190B4 esetében ez 1280x1024 képpont. Ennél kisebb felbontást is beállíthatunk természetesen, de ekkor a képe nem olyan szép (ez minden TFT-re igaz), mivel egy-egy megjelenítendő képpont nem pontosan a TFT egy fizikai képpontjára esik, emiatt a készülék kénytelen némileg torzítani a képet. Ennek vizuális hatása leginkább irodai munkánál látszik, filmnézés vagy játék közben kevésbé zavaró.

A 190B4 diszkrét, szürkés-ezüstös kávája elegáns megjelenést kölcsönöz a monitornak. A kezelőgombok nem hivalkodóak, szerényen meglapulnak a megjelenítő panel alatt. Az eddigi használat során azt tapasztaltam, hogy nem nagyon van szükség a nyomogatásukra. Installálás után az ember beállítja a kontrasztot és a fényerőt, majd megnyomja az Auto gombot és kb. ennyi... Én is csak azért használtam viszonylag többet a gombokat, hogy megnézzem, milyen funkciók lapulnak a menüben. A fel-le gombok kezelése nekem kicsit kényelmetlen volt, fordított elrendezés talán szerencsésebb lenne, de annak tükrében, amennyit használni kell őket, ez nem okozhat gondot.
A monitor a talp kialakításának köszönhetően könnyedén körbeforgatható, ami például nálunk, a szerkesztőségben is jól jön, amikor a készülő cikkekhez a képeket előzetesen megmutogatom a designerünknek (aki ilyenkor általában elégedetlenkedik egy sort, hogy nem elég nagy vagy szép az adott fotó, majd tesz egy újabb sikertelen kísérletet, hogy lenyúlja tőlem a monitort ...). A panel az elforgatás mellett természetesen dönthető, illetve emelhető/süllyeszthető is bizonyos határok között.

A Philips megjelenítőjét számítógépünk videovezérlőjéhez egyaránt csatlakoztathatjuk hagyományos analóg VGA, vagy DVI kábel segítségével. Ha tehetjük, érdemes mindenképp DVI-t használni, mivel így elmarad egy digitális-analóg és egy analóg-digitális jelkonverzió, tehát elvileg jobb képminőséget kapunk. Az eddigi használat során azt tapasztaltuk, hogy a 190B4 elektronikája elég jóra sikerült, mivel a VGA bemenetet meghajtva is kifogástalan képminőséget ad.

Elegáns darab

A TFT támogatja az sRGB színteret, ami nemzetközi szabvány, és arra szolgál, hogy a különböző elektronikus eszközök (monitorok, nyomtatók, digitális fényképezőgépek) „egy nyelvet beszéljenek" a színábrázolás terén. Ebben a módban a fényerő és a kontraszt nem változtatható, ezek gyári értékre állnak be.
A monitor menüjében a szokásos beállítható funkciókat (fényerő, kontraszt, nyelv, kép vízszintes és függőleges helyzete, szín színcsatornánként, OSD helyzete) találjuk. Emellett találkozhatunk a Video clock és Phase opciókkal, amelyek arra valók, hogy ha vízszintes vagy függőleges sávok jelennek meg a képen, azokat az elektronika finomhangolásával el tudjuk tüntetni.
A Philips 190B4 képe szép, kontrasztos és viszonylag nagy szögből látható. Szerencsére nem tapasztalható nála az a kellemetlen – TFT-knél előforduló – jelenség, hogy a fejünket kicsit megmozdítva mindig másmás színeket látunk rajta.

Vizsgálódásunk során meglehetősen megkedveltük a 190B4-et, majd a forgalmazóval történt hosszas (mintegy félperces) egyeztetés után abban maradtunk, hogy ez a készülék huzamosabb időre nálunk fog állomásozni, és ezalatt a PC Guru tesztlabor hivatalos megjelenítője lesz, magyarul ezt a panelt fogjuk használni a különböző tesztekhez (s közben vigyázok, hogy a galád kollégák nehogy lenyúlják az asztalomról...).

Joc

A Philips 190B4 monitorról a CHIP Magazin 2004/07 számában is olvashattok, ahol a TFT tesztben a Legjobb vétel díjat nyerte el.

Forgalmazó	Macroda
Bruttó ár [Ft]	176 750
Garancia [év]	3
Vízszintes eltérítés [kHz]	80
Függőleges eltérítés [Hz]	75
Vízszintes	170
függőleges látószög [°]	170
Kontrasztarány	500:1
Fényerő [cd/m2]	250
Válaszidő [ms]	25

A kezelőszervekre ritkán van szükség

CHIP

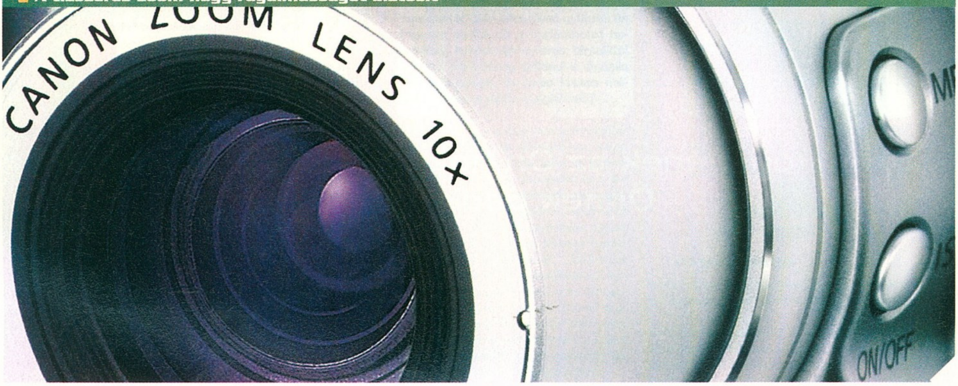
Számítógépének az Ön hozzáértésére van szüksége.
Önnek pedig a CHIP-re.

Keresse az újságárusoknál!

Képességfejlesztés I

Tippek, trükkök digitális fényképezéshez

A tízszeres zoom nagy rugalmasságot biztosít



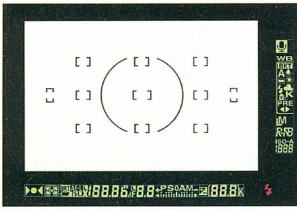
A nyári nyüzsgés közepette gyakrabban kerülnek elő a digitális fényképezőgépek, s mindenki lelkesen gyártja a képeket. Most induló sorozatunkban adunk néhány tanácsot, hogy fotóitok igazi, szép emlékek legyenek, s büszkén mutogathassátok azokat a haveroknak, ismerősöknek.

Egy fotó elkészítése – jó esetben – annak megkomponálásával kezdődik. A kép megkomponálásának azt nevezik, amikor kitalálod, mi legyen a képen. Ehhez a kereső szolgál segédeszközként, ami lehet optikai vagy elektronikus (EVF – Electronic Viewfinder) kivitelű. Az optikai keresőkben – a legdrágább, cserélhető optikás modellektől eltekintve – soha nem látszik a később rögzítésre kerülő teljes kép, hanem csak annak kb. 80-95%-a. Ezt a százalékos arányt nevezik a kereső lefedésének, amit egyébként a jobb gyártók meg szoktak adni a műszaki adatok között. Az optikai átnézeti keresők sajátossága az ún. parallaxis hiba, ami abból adódik, hogy az objektív és a kereső optikai tengelye nem esik egybe. Ennek hatására, minél közelebbi tárgyat veszel célba, annál nagyobb lesz az eltérés a keresőben látott és a rögzítésre kerülő kép között. Például a keresőbe még éppen befér a barátnőd feje, a végleges képen pedig megskalpolod szegényt (aztán persze magyarázkodhatsz – még akkor is, ha szerinted megérdemelte...). Ez a hatás fokozottan érvényesül makró mód használatakor, mivel ilyenkor van a fotótéma a legközelebb az optikához (ezt a módot virág szimbólum szokta jelölni a gépeken). Fenti probléma kiküszöbölésére, ha közeli témát fényképezel (kevesebb, mint egy méterre lévőt), akkor használd a TFT monitort keresőként, így pontosan azt fogod látni, ami majd a képre kerül. Távolabbi témák esetén viszont érdemesebb kikapcsolni a monitort, hogy ne fogyassza feleslegesen az elemeket/akkumulátorokat.

Miután a keresőben azt látod, amit rögzíteni szeretnél, a következő lépés az exponáló gomb lenyomása. A mai gépek gyakorlatilag kivétel nélkül háromállású exponáló gombbal rendelkeznek, amelyeket félig illetve teljesen lehet lenyomni (értelemszerűen a nem lenyomott állapot a harmadik). A gomb félig történő lenyomása aktiválja a fotó elkészítéséhez szükséges beállításokat (élesség, rekesz, zársebesség, ISO érzékenység, fehéregyensúly, vakuhasználat) elvégző alrendszereket – feltéve, hogy fenti paraméterek szabályozását a gépre bízod. Eme beállítások elvégzéséhez szükséges idő általában 0,5-1,5 mp a fényképezőgép kivitelétől és attól függően, hogy mindent automatán hagysz-e vagy bizonyos értékeket manuálisan állítasz be. A legtöbb időt az élesség beállítása igényli, ebben igazán csak a drága gépek jók, a legolcsóbbaknál nem is lehet manuálisra állítani, mindig automata végzi ezt a műveletet. A megfizethetőbb árú modelleknél érdemes figyelni arra, hogy amikor félig lenyomod az exponáló gombot, onnan még eltelik némi idő, mire a kép elkészül, tehát nem az lesz rögzítve, amit éppen láttál, hanem kicsit későbbi állapot.

A kompakt gépekben kontrasztérzékelésen alapuló autófókusz rendszert alkalmaznak, ami az objektív által a CCD-re vetített képet veszi alapul az élesség beállításához. A gép előre programozott algoritmus alapján, léptetőmotor segítségével mozgatja az objektív valamelyik lencsetagját (vagy lencsetagjait), és folyamatosan figyeli, hogy milyen a CCD-n keletkező kép. Akkor tekinti pontosan beállítottnak az élességet, amikor a legnagyobb kontrasztot érzékeli a kapott képen, vagyis a legélesebbek az átmenetek a világos és a sötét részek között. Emiatt az autófókusz működéséhez elengedhetetlenül szükséges, hogy valamennyire kontrasztos legyen az élesre állítani kívánt téma! Az egyszerűbb rendszerek csak a vízszintes, a komolyabbak a függőleges vonalakra is érzékenyek.
Ha az automata nem tudja beállítani az élességet, egy apró trükköt vethetsz be a bajba jutott elektronika kise-

A profi objektívek nagy fényerővel rendelkeznek

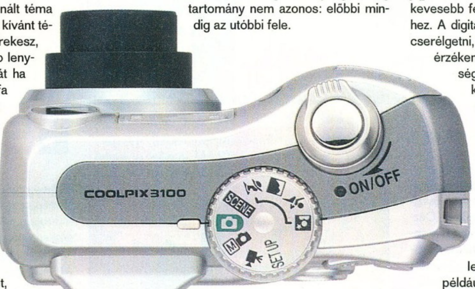


Kereső profi kivitelben

gítésére: ez az „élesség rögzítése" funkció alkalmazása, ami minden gépben megtalálható. Keress egy ugyanolyan távolságra lévő kontrasztos témát, mint amilyen messze a problémás téma van, és arra állítsd be az élességet. Ezután ne engedd fel az exponáló gombot, hanem tartsd félig lenyomva, célozd be a leendő témát és exponálj. A művelet során arra kell figyelned, hogy az élességállításhoz használt téma megvilágítása olyan legyen, mint a fotózni kívánt témáé, mivel a gép az expozíciós adatokat (rekesz, zársebesség) is rögzíti az exponáló gomb lenyomásakor, nem csak az élességet. Tehát ha napsütötte részt akarsz lefotózni, ne egy fa árnyékában hempergő blökire állítsd az élességet... A fenti probléma kiküszöbölésére a komolyabb modelleken külön élességrögzítő gombot is elhelyeznek, ezt AF-L felirattal szokták jelölni. Ha van ilyen a gépeden, nem kell vacakolni a fent leírt bűvészmutatványnyal; az AF-L gomb segítségével kell rögzíteni az élességet, ami sokkal kényelmesebb.

A rekesz az objektívben található szerkezet, ami az optikán átjutó fény mennyiségének szabályozására szolgál. A rekeszérték (pl. f/4 vagy f/5,6) egy viszonyszám: az objektív gyújtótávolságának és effektív átmérőjének hányadosa. Minél kisebb a rekeszérték, annál nagyobb a rekesz nyílása, vagyis annál több fény juthat át rajta. A legnagyobb rekesznyíláshoz tartozó értéket szokták az objektív fényerejének is nevezni. Minél nagyobb az optika fényereje, annál gyengébb megvilágítás mellett lehet vele helyesen exponált képet készíteni – azonos zársebesség mellett. Kompakt gépek között gyakorlatilag nem találni olyat, ami a zoom tele állása (vagyis amikor ráközelítesz valamire) esetén is akkora fényerővel rendelkezne, mint nagy látószögű állásban. Ennek oka, hogy az állandó fényerejű zoomok – vagyis amelyeknek nem változik a fényereje a zoom állás változtatásával – előállítása jóval költségesebb. Vásárlásnál mindenesetre érdemes figyelni arra, hogy olyan modellt válassz, ami minél nagyobb fényerővel rendelkezik tele állásban is. Emellett érdemes tudatában lenni annak, hogy ha tele állásban használod a zoomot, kevesebb fény tud átjutni az objektíven, ennek következtében azonos fényviszonyok mellett vagy nagyobb ISO érzékenységet, vagy hosszabb záridőt kell használnod.

A rekesz nemcsak a bejutó fény mennyiségét szabályozza, hanem a kép mélységélességét is. Minél nagyobb rekeszértéket használsz (vagyis minél szűkebb lesz a rekesz nyílása), annál nagyobb lesz az a távolság tartomány, amin belül a pontosan élesre állított téma előtt és mögött is élesek lesznek a képen látható objektumok. Ezt a távolságtartományt, vagyis amin belül minden éles a képen, nevezi a fotós szaknyelv a mélységélesség tartományának. Például ha élesre állítasz egy 3 méterre lévő tárgyat, akkor f/4-es rekesz esetén a 2,5 és 4 m közé eső tárgyak lesznek élesek, míg f/11 esetén a 2 és 5 m közé esőek (a számok csak szemléltető jellegűek). Fentiekből is látszik, hogy a téma előtti és mögötti mélységélesség tartomány nem azonos: előbbi mindig az utóbbi fele.



Fenti ismeret hasznosítását lássuk egy példán keresztül! Szeretnél egy csoportképet készíteni, amin tőled különböző távolságra állnak az emberek. Ekkor nem mindegy, a csoport mely tagját használod az élességállításhoz, mert ha a legközelebb álló embert, akkor a hátul lévők lesznek életlenek a képen, míg ha valakit a hátsó sorból, akkor meg az elöl állók fognak reklamálni, amikor meglátják az eredményt. Tegyük fel, hogy a legközelebbi ember 2 méterre van tőled, a legtávolabbi pedig 5 méterre. Ez esetben egy tőled 3 méterre lévő személyre kell céloznod az élesség beállításakor, így mindenki éles lesz a fotón. Ez persze csak akkor fog teljesülni, ha megfelelően kis rekesznyílást (nagy rekesz értéket) állítasz be.

Érdemes tudni továbbá, hogy a beállított rekeszérték az optika által szolgáltatott képminőségre is hatással van. Nyitott rekesz esetén több fény jut ugyan a CCD-re, de ekkor az optika nem tudja a legjobb formáját hozni. A digitális fényképezőgépek optikái általában f/5,6 - f/8 beállítás esetén adják összességében a legjobb képminőséget. Ennél nagyobb nyílás esetén a sarkokban kevésbé lesz éles a kép és különböző, vizuális élményt rontó tényezők is közrejátszanak. Ilyen például a kromatikus aberráció, ami leginkább a zoom szélső állásai és nyitott rekesz esetén figyelhető meg a kép sarkaiban (az erősen megvilágított képrészletek körül lilás-zöldes elszíneződés alakul ki).

A hagyományos fényképezőgépekhez különböző érzékenységű filmeket lehet használni. Egy filmtekercs egyfajta érzékenységgel rendelkezhet, tehát a film betöltésével egyúttal „beállítod" az érzékenységet is. A digitális fényképezőgépeknél ezzel szemben minden egyes fotó elkészítése előtt megváltoztathatod ezt a paramétert. Mit is jelent valójában ez? A filmek érzékenysége arra utal, mekkora fénymennyiségnek kell a felületüket érni, hogy adott mértékű kémiai változás jöjjön létre bennük. Minél érzékenyebb egy film, annál kevesebb fény elegendő azonos változás előidézéséhez. A digitális gépek érzékelőjét azonban nem lehet cserélgetni, annak az érzékelő lapkának van egy adott érzékenysége a fényre. (Ez esetben az érzékenység arra utal, hogy adott fénymennyiség mekkora elektromos jelet generál.) Ezért a gyártók trükköt vetnek be a cél érdekében: az érzékenység állításával valójában az elektronika jelerősítését szabályozod! Az elektronikában járatosak nyilván rögtön vágják, hogy akkor viszont romlani fog a jel-zaj arány. Ez pontosan így van, (a filmes technikához hasonlóan) a nagyobb érzékenység használata zajosabb, szemcsésebb képeket eredményez. Emiatt csak akkor nyúlj ehhez a lehetőséghez, ha feltétlenül szükséges, például ha kevés fény mellett vagy kénytelen fotózni. Sok gépen megadható, hogy az ISO beállítást is automatikusan kezelje. Ez bizonyos szempontból kényelmes megoldás, ne lepődj meg azonban, ha utólag monitoron megnézve a képeket derül ki, hogy „bemákosodtak" a fotóid, mivel kevés volt a fény és az elektronika „feltekerte a hangerőt"...

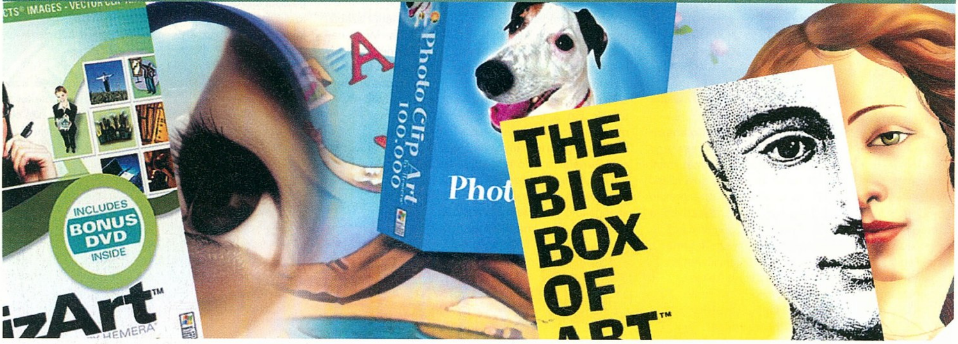
A kisebb digitális gépekben használt érzékenységek típustól függően ISO 50 és ISO 800 közé eshetnek (profi masinánál ISO 3200 is előfordul). Kétszer nagyobb ISO szám kétszer nagyobb érzékenységre utal, például ISO 200-as beállítás kétszer akkora érzékenységet eredményez, mint az ISO 100-as. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy változatlan körülmények között előbbi esetben feleakkora záridőt használhatsz, mint utóbbiban, cserébe szemcsésebb lesz a kép.

joc

A tanuláshoz nem kell ilyen komoly gép

Szoftver hírek

Érdekességek a "komoly" programok világából



Megérkezett a Windows XP SP2 RC2

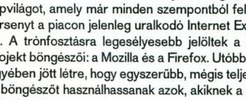
Korábban adtunk már hírt róla, hogy a Microsoft eltolja a soron következő javítócsomag kiadásának dátumát, azonban a második – valószínűleg utolsó – tesztverzió már letölthető a szoftveróriás weblapjáról. Összesen 271 javítást tartalmaz majd a végleges csomag; a Microsoft új törekvései jegyében ezek legtöbbje biztonsági hiányosságokat foltoz be, illetve eszközt ad a felhasználó kezébe, hogy behatóbban állíthassa be rendszerét ilyen szempontból.

Rohamosan terjed a magyar vírus

Töretlenül szaporodik hazánkban is a Zafi.B, annak a vírusnak a második variánsa, amely korábban csak magyar nyelven terjedt, és politikai tartalmú üzenetet hordozott. Az új változat már más nyelven is tud, így nemzetközi viszonylatban is jelentős pusztítást végez. Elsődleges célja valószínűleg, hogy megbénítson olyan weblapokat, amelyek jelentős szerepet játszottak a Zafi előző verziójának kiirtásában.
Természetesen nem Magyarország az egyetlen hely, ahol politikai indíttatásból írnak vírusokat. Idáig a férgek ilyen felhasználása hazánkban még nem volt tapasztalható, sőt maga a magyar nyelvű vírus is ritkaságnak számított. Legutóbb tőlünk nem messze, Németországban ütötte fel a fejét hasonló kísérlet, amikor a Sober.H nevű vírus továbbított szélsőjobboldali, gyűlölködő szöveget.

Változás a böngészőpiacon

Az elmúlt időszakban számos olyan böngésző látott napvilágot, amely már minden szempontból felveszi a versenyt a piacon jelenleg uralkodó Internet Explorerrel. A trónfosztásra legesélyesebb jelöltek a Mozilla Projekt böngészői: a Mozilla és a Firefox. Utóbbi annak jegyében jött létre, hogy egyszerűbb, mégis teljes értékű böngészőt használhassanak azok, akiknek a Mozilla túl terjedelmes.



Az egyik...

... és a másik Explorer alternatíva

Mint ismeretes, a Microsoftnak nincs külön fejlesztői csapata az Internet Explorerre, azt már csak az operációs rendszerrel együtt fejleszti. Azonban az új jövevények emelkedő népszerűsége miatt ismét gondolkodóba esett a szoftveróriás: lehet, hogy mégis csak érdemes lenne gyakrabban fejleszteni böngészőjét... Az első jelentősebb frissítés egyébként az SP2-vel érkezik majd, ahol régóta hiányolt funkciókat építenek majd az Explorerbe.

A Mozilla Projekt programjaiból egyébként a napokban új verziók érkeztek, érdemes ellátogatni a http://www.mozilla.org címre bővebb információért.

A Netscape is feltámad poraiból

Az America Online bejelentette, hogy nyáron új verziót fog kihozni az utóbbi időkben haldokló Netscape-ből. A program a Mozilla 1.7 verziójára épül, ám nagy volumenű változtatásokra ne számítsunk, valószínűleg csak az előző verzió kikozmetikázása lesz. Főleg biztonsági kérdésekre helyezik a hangsúlyt, a felhasználói felületet változatlanul hagyják.

Megjelent a népszerű csevegőprogram Linuxra

Az utóbbi idők legkedveltebb csevegőprogramja, a Skype végre elérhető Linuxon is. Sikerét elsősorban algoritmusa kifinomultságának köszönheti, hiszen egyszerű modemes kapcsolattal is jó minőségű hangot képes produkálni. Segítségével az interneten keresztül tarthatjuk a kapcsolatot ismerőseinkkel, sőt, akár még konferenciabeszélgetéseket is rendezhetünk. Az alkalmazás a http://www.skype.com weboldalon érhető el.

Rusty

Verziószám figyelő

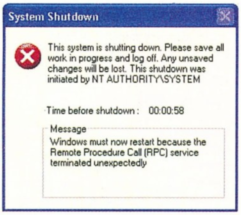
The Bat- 2.03.33 Beta
http://www.ritlabs.com
WinDVD Platinum 5.3.5.22
http://www.intervideo.com/
MyIE2 v0.9.13 Combo
http://www.savagenews.com/files/m2zip0913.zip
Virtual PC 2004 Trial
http://download.microsoft.com/
Avant Browser 9.01 b5
http://www.qwerks.com/download/5336/absetup.exe
Google Toolbar 2.0.106
http://toolbar.google.com/
Net Transport 1.90
http://www.xi-soft.com/
Skype for Linux 0.90.0.3 Beta
http://www.skype.com/download_linux.html
SiSoft Sandra Standard 2004.SP2
http://www.sisoftware.net/
GetRight 5.2 Beta 2
http://www.getright.com/
WinRAR 3.40 Beta
http://www.rarlab.com/rar/wrar34b1.exe
Mozilla 1.7 Final
http://www.mozilla.org/
Yahoo- Messenger 6.0.0.1671
http://messenger.yahoo.com/
Mozilla Thunderbird 0.7
http://www.mozilla.org/projects/thunderbird/
WinMX 3.52 Beta 4
http://www.winmx.com/beta/beta352.html
VMware 4.5.2 Build 8848
http://www.vmware.com
Mozilla Firefox 0.9 Final
http://www.mozilla.org
Chameleon Clock 3.11
http://www.softshape.com/download/cham3.exe
FlashFXP 3.0.0.1010 RC4
http://www.flashfxp.ws/
BitTornado 0.3.2
http://bittornado.com/
UltraISO 7.2.0.795
http://www.ezbsystems.com/ultraiso/
mIRC 6.15
http://www.mirc.co.uk/

Szoftver mentőöv

A Pc Guru megoldja a problémádat

Vírusok, férgek

Helló!
Egy nem játékkal kapcsolatos kérdésem lenne: egyik nap FreeStarttal felléptem a netre, le is jött az összes worm és blaster (hurrá). Teljes particionálás és formázás után (máshogy nem tudtam kiebrudalni őket) a gép a következőt tette: mikor telepítek valamit, pl. videovezérlőt, a gép újra akar indulni. Eddig rendben is volna, de mielőtt ezt megtenné, előbukkan egy olyasféle ablak, mint mikor az Explorer bezárásra vár, és a következő szöveg jelenik meg: „Program bezárása: should not see me". A feladatkezelő semmi különös programot nem mutat, a Regedit úgyszintén nem. Később az Opera installálásakor ismét ugyanígy előbukkant a dolog. Nincs az a vírus, amelyik kibírna egy particionálást (egyik ismerősöm teljesen kitörölte a master bootot). Találkozott valaki ilyen dologgal? Ja, XP Próm van, AVG 6.0 Free Edition vírusirtóval, mindig a legújabb frissítéssel (de úgy látom, hiába...).
Help
Fpeter



Ha ezt látod MsBlastered van

Kedves Fpeter!
A mostani vírusos időkben (meg egyébként is) aranyszabály, hogy netre csakis olyan számítógéppel csatlakozunk, amely fel van készítve a támadások ellen. Az általad felvázolt probléma egyébként egyáltalán nem meglepő; nem a particionálást „éli túl" a kártevő, hanem amint kilépsz a netre, megtalál az egyik – azóta már foltozott – Windows biztonsági rés miatt. Egy szó mint száz, mielőtt bármilyen hálózatra rákötöd a gépet, telepítsd fel a kellő szoftvereket, patch-eket, tűzfalat, vírusirtót stb... A te esetedben például az RPC bugot javító Microsoft-féle patch-et, valamint az update-csomagokat (http://www.microsoft.com) érdemes mindenképp feltenni. (Az RPC bug javítását az előző számunkhoz mellékelt DVD-n is megtalálod.)

Még mindig vírusok

Kedves PC Guru szerkesztőség!
Segítséget szeretnék kérni az AVG Antivírus 6.0 Free Editonnel kapcsolatban. Mikor elindul, a telepítés azt írja ki, hogy „Setup vill not terminate". Légyszi segítsetek, és ha nem tudtok segíteni, kérlek, küldjetek nekem olyan weblap címet, ahonnan lehet free (nem 30 napos demó) vírusirtókat letölteni.
U.I.: Az újság nagyon jó!
Üdvözlettel Soós Gábor

Kedves Gábor!
Az első kérdésedre sajnos nem nagyon tudok válaszolni, mivel elég kevés információt adtál meg a hibával kapcsolatban. Ingyenes vírusirtókat találhatsz például a http://freeware.lap.hu címen, vagy onnan kiindulva egyéb site-okon (és szinte az összes nagyobb magyar program-adatbázisban).
Ezen kívül tudom ajánlani a http://www.antivir.de/en címet is, ahonnan egy otthoni felhasználásra ingyenes szoftvert tudsz letölteni; legalábbis, ami az általános verzióját illeti.

Letiltott Feladatkezelő

Szia PC Guru Team!
Az a problémám a géppel (XP), hogy ha előhívom a feladatkezelőt, az a hibaüzenet jön elő, hogy a feladatkezelőt letiltotta a rendszergazda. Ha tudjátok mi a baja, akkor gyors válaszotokat várom.
Köszönöm
René

Kedves René!
A hibaüzeneten szerintem nincs mit magyarázni, pontosan azt jelenti, amit írtál. Esetleg próbálkozhatsz a rendszergazdánál egy tábla csokival, sörrel, vagy PC Guru előfizetéssel, hátha megenyhül, és engedélyezi számodra a Feladatkezelőt...

Kedves Rusty!
Lenne egy problémám, kazettáról CD-re szeretnék másolni, és szükségem lenne egy jó minőségű, folyamatosan mintavételező audio recorderre, mert az operációs rendszer felvevője kihagyásokkal működik. A hangkártya szoftvere (Creative Recorder) pedig pár nappal a telepítés után felmondja a szolgálatot. Tudnál nekem ajánlani egy felvevőt?
Köszönettel: pottyke

Szia Pottyke!
Felvevőnek a VirtualDubot javaslom, jól használható, nagy tudású program. Elérhetősége: http://www.virtualdub.org/.
Ezen kívül ajánlom még a http://www.bennydog.com fórum „Saját felvételek archiválása" című témakörét, ahol további hasznos leírásokat, illetve tanácsokat találhatsz a témáról.

Video feliratozás

Sziasztok!
Segítségeteket szeretném kérni. Adott egy feliratos film. Áll egy .avi videóból és egy .sub feliratból. Ki akarom írni CD-re VCD formátumban. Van egy konvertáló programom (Cucusoft AVI to VCD DVD MPEG Converter Pro), amivel az .avi videókat át tudom alakítani .mpg formátumúvá, amit már ki lehet írni VCD formátumban. Csak a felirattal van gondom, mert azt nem konvertálja hozzá, és így felirat nélkül, angolul tudom csak kiírni. Kéne egy olyan program, amivel a feliratot rá tudom rakni a filmre – hogy egy fájlban legyen (mint ahogy például a mozielőzetesek a DVD-n) – és így egyben tudom kiírni felirattal együtt.
Segítségeteket előre is köszönöm: TaMat

Kedves TaMat!
Első lépésként a feliratot SubStation Alpha formátumba kell konvertálnod (SSA), amit a SubStation szerkesztővel kell megtenned:
(www.eswat.demon.co.uk). Betöltöd vele a sub fájlt, beállítod a megfelelő formátumokat (Define Styles), majd F2-vel lemented.
A kész feliratot a VirtualDub nevű programmal renderelheted rá az animációra, de ehhez szükséged lesz a Subtitler nevű plug-inra is. Mentsd le az animációt AVI-ban (ha van elég helyed a merevlemezen, akkor tömörítetlen formában), vagy valamilyen jó minőségi beállítással (magas bitrate) – mivel ebből kell majd SVCD-t készíteni. Ha megvan a nyersanyag, jöhet a TMPGEnc nevű program, amellyel könnyedén lehet SVCD-t, vagy akár DVD-t alkotni.

Rusty & Chris

Mobil hírek

Érdekességek, újdonságok a mobil távközlés világából

■ Felvettem a címet és már indulok is!

E havi híreinkben a mobilokról elérhető szolgáltatásokat foglaltuk össze, továbbá pár sort szenteltünk a Siemens júliusban bemutatkozó extrém mobiljára, az M65-re is. A jövőben is rendszeresen jelentkezünk majd mobil hírekkel, minden alkalommal egy-egy kiválasztott téma köré csoportosítva az érdekességeket.

Mobillal az EB-n a jólértesültek nyugalma

Bárhol és bármikor – ez ugye a mobil szolgáltatások lényege – értesülhettünk a futball EB eseményeiről, ha ellátogattunk a Pallas Technologies által üzemeltetett www.versen.hu weboldalra és ott megrendeljük az ehhez kapcsolódó szolgáltatást. Bár az újság megjelenésekor a portugáliai EB-nek már vége, mégis lényegesnek tartottuk felhívni a figyelmeteket az ilyen típusú mobilszolgáltatásokra. Az ok: a jövőben egyre gyakoribb lesz, hogy egy-egy nagyobb sport, kulturális, vagy éppen politikai rendezvényről, eseményről SMS-ben, vagy WAP-on kapjunk híreket. Hogyan nézett ez ki pontosan az EB kapcsán? SMS-ben kellett feltöltenünk az úgynevezett futball EB kreditünket – attól függően választhattunk csomagot, hogy mennyit szántunk a tájékozottságunkra. Az alapszolgáltatást megrendelők a napi menetrendről, a végeredményekről és aktualitásokról kaptak üzenetet, az igazi megszállottak viszont olyan csomagot is rendelhettek, ahol minden gólnál, kiállításnál, vagy 11-esnél jött egy SMS, és a szoftver még a statisztikákat is elküldte nekünk. Szinte magától értetődő, hogy az érdeklődésünket egyetlen csapatra is szűkíthettük.

Nincs tehát többé olyan, hogy bármiről is lemaradnánk: ha nálunk van a mobil, a jólértesültek nyugalmával lehetünk akár egy erdő közepén is. Tudni fogjuk, ha Beckham gólt rúgott...

3G az olimpián a rejtélyes „3" nyomában

Tavaly a szigetországban nagy sikerrel mutatkozott be az akkor még Hutchinson Whampoa néven futó, jelenleg „3"-ra egyszerűsödött nevű mobilszolgáltató sportközvetítésekhez kötődő videószolgáltatása. Az angol előfizetők a helyi futball bajnokság eseményeit követhették videofelvételek formájában. Hasonlóan magas szinvonalú szolgáltatást igyekszik majd biztosítani az olimpia helyszínein a Cosmote mobilszolgáltató. Az innovatív tevékenységéről ismert telefontársaság Görögországban elsőként kezdett hozzá 3G hálózat kiépítéséhez – ezen tervezi az olimpiához kötődő digitális tartalomszolgáltatásainak beindítását. Tekintettel az európai UMTS-rendszerek kiépítésénél, üzembehelyezésénél tapasztalt csúszásokra, és az olimpiai beruházások lemaradásaira, kisebbfajta csodaként lehet majd számon tartani, ha mindez időre sikerül nekik.

■ Mobil két keréken

Vásárlás mobillal a végtelenbe és tovább

A közelmúltban a világon az elsők között épített ki mobiltelefonos fizetésre épülő szolgáltatást a T-Mobile, a PGSM és Budapest Bank. A tranzakciót bonyolító szoftver hazai fejlesztés, ennek segítségével a bank és az említett szolgáltatók ügyfelei SMS-ben fizethetik ki a Budapesti Elektromos Művek által kiállított villanyszámlát. Várható, hogy egyre több hagyományos terméket és szolgáltatást vásárolhatunk majd ilyen módszerrel, hiszen maga a rendszer nyitott, vagyis képes arra, hogy bármely másik bank, vagy egyéb vállalkozás rendszerével együttműködjön. Hátrányai között említhető, hogy a szolgáltatásért jelen esetben a bank havi 650 forintot kér, illetve fizetnünk kell a mobilszolgáltató felé az SMS díjakat is. A szolgáltatás a következőképpen működik: minden hónapban kapunk egy SMS-t a számla összegéről. Ezt elfogadhatjuk – és ezzel elindítjuk a tranzakciót –, elutasíthatjuk, halaszthatjuk későbbre a döntést, vagy éppen reklamációval élhetünk. Egyelőre még nem tüntettek az állás nélkül maradt villanyszámlások a mobilszolgáltatók székháza előtt...

Siemens M65 jóban-rosszban velünk

Akik nem sok funkcióra képes okostelefonként, vagy divatos kiegészítőként, társadalmi helyzetről árulkodó eszközként gondolnak a mobiljukra, azok részére készítette a Siemens az M65-öt. A németek csepp-, por- és ütésálló készüléke a Cebiten mutatkozott be, és a nyár közepétől lehet megvásárolni a hazai mobilszolgáltatóknál. Egyike azon új modelleknek, amelyek demonstrálják, hogy a Siemenst a jövőben nem kell az olcsó kategóriás, gyenge minőségű kijelzővel szerelt mobilokkal azonosítanunk. Szándékosan emeltük ki az LCD-t: a 65 ezer színű, nagyméretű kijelző óriási előrelépés például az SL55-höz képest. Nem mellékes, hogy az M65-nek VGA felbontásra képes, beépített kamerája is van, illetve, hogy kapható lesz hozzá biciklire szerelhető „bike-o-meter" kiegészítő, amely számos hasznos információt jelez a sebességünkről, a megtett út hosszáról stb. A készülékben ezen felül javás sport- és akciójátékok találhatók, illetve a németek a sportos életmódnak megfelelő képekkel látják majd el.

Harangozó Csongor

www.textboy.hu

mobillogó

cseréld le a mobilod

PG180043 PG180063 PG180485 PG180491 PG180501 PG180506

SZÍNES HÁTTÉRKÉP - sms - 06-90-629-999

PG180516 PG180522

SMS-ben így rendelj!
Küldd el a kiválasztott termék kódját SMS-ben!

PG180526 PG180547 PG180601 PG180602 PG180628 PG180642 PG180644 PG180659 PG180674 PG180852 PG180861 PG180867 PG180908

PG182086 PG182091 PG182094 PG182097 PG182098 PG182100 PG182102 PG182104 PG182114 PG181675 PG181688 PG182034 PG182036

PG182037 PG182061 PG182064 PG182066 PG182070 PG182075 PG182077 PG182083 PG182087 PG182093 PG182096 PG182099 PG182106

LEGÚJABB JAVA-S JÁTÉKOK - sms-ben - 06-90-629-999 - MAGYARUL

Irányítsd Shizukát a harcban, míg eggyé nem válsz az állati szellemmel! — PG170014

Száguldj! Taposs a gázra, és előzd meg az ellenfeleket! — PG170015

Segíts a víz-vezetékszerelőnek megjavítani a csöveket, mielőtt...! — PG170016

Játszd ki az energiaingadozást, és szabadítsd ki a szolgálólányaidat! — PG170017

Mentsd meg Mumu boszorkány Pupu macskáját a sárkány karmaiból! — PG170013

Vedd le egyenként a csodás golyókat a tábláról! — PG170011

A Különleges Egység parancsnokaként pusztítsd az idegeneket! — PG170012

TÖBBSZÓLAMÚ CSENGŐHANGOK
sms - 06-90-629-999

Coctail (Cocomo) ········ PG190195
Die Hard1 ········ PG190196
Die Hard2 (Let it Snow) ········ PG190197
Top Gun ········ PG190198
Beatles - Yesterday ········ PG190199
YMCA - Village People ········ PG190200
Donel - You Know What's Up ········ PG190201
Angels - We Have Heard ········ PG190202
Chestnuts Roasting ········ PG190203
Children ········ PG190204
Little Drummer Boy ········ PG190205
Bomberman (Nintendo) ········ PG190206
Diddy Kong Racing ········ PG190207
Duke Nukem ········ PG190208
Duke Nukem (2b) ········ PG190209
Waverace ········ PG190210
Desert Stike (Sega) ········ PG190211
Eternal Champions (Sega) ········ PG190212
The Hedgehog (Sega Sonic) ········ PG190213
Toejam (Sega) ········ PG190214
Snap! - Eternity ········ PG190215
Sim City (Snes) ········ PG190216
Super Mario World (Snes) ········ PG190217
Final Fantasy (SonyPS) ········ PG190218
Sim City 2000 (SonyPS) ········ PG190219
Farkasokkal Táncoló ········ PG190220
Doctor Doolittle ········ PG190221
Dueling Banjos ········ PG190222
Ollókezı Edward ········ PG190223
Willie Wonka ········ PG190224
Relax - Franky Goes to Hollywood ········ PG190225
Jamie Roquai - Virtual Insanity ········ PG190226
Duran Duran - Notorious ········ PG190227
Desperado - Rajtad múlik ········ PG190228
Govorit Moskva (Moszkvai Rádió szignál) PG190229

LOGÓK - sms - 1795

PG60100 PG60140

PG60192 PG60269 PG60321 PG60587 PG60827 PG60981

PG61004 PG61009 PG61011 PG61021 PG61023 PG61035

PG61085 PG61086 PG61111 PG61118 PG61165 PG61212

PG61245 PG61277 PG61278 PG61280 PG61282 PG61287

KÉPÜZIK - sms - 1795

PG100018 PG100048 PG100254 PG100298 PG100310 PG100319

PG100335 PG100355 PG100382 PG100678 PG100703 PG100760

PG101058 PG101059 PG101072 PG101073 PG101074 PG101076

PG101077 PG101078 PG101083 PG101084 PG101087 PG101091

PG101099 PG101107 PG101109 PG101114 PG101115 PG101116

PG101118 PG101121 PG101136 PG101139 PG101169 PG101179

Rendelés vezetékes telefonról - 06-90-432-446

Normál csengést, logót, képüzit, vezetékes telefonról is rendelhetsz.
Hívd a fenti számot, majd add meg a kiválasztott termék kódját és a mobilszámot ahova kéred.

CSENGŐHANGOK - sms - 1795

Lou Bega - Mambo Number 5 ········ PG91084
Madonna - Beautiful Stranger ········ PG91086
Marc Anthony - You Sang To Me ········ PG91087
Mariah Carey - Hero ········ PG91088
No Doubt - Don't Speak ········ PG91090
Shaggy - Angel ········ PG91101
Sting - Desert Rose ········ PG91109
Mariah Carey - I Still Believe ········ PG91114
Madonna - Like A Virgin ········ PG91126
Spice Girls - Two Become One ········ PG91131
Whitney Houston - My Love Is Your Love ·PG91140
Backstreet Boys - As Long As You Love MePG91144
Samantha Mumba - Baby Come On Over ·PG91152
Michael Jackson - You Rock My World ···PG91185
Backstreet Boys - Back To Your Heart ···PG91206
Britney Spears - Born To Make You HappyPG91215
Celine Dion - My Heart Will Go On ········ PG91220
Spice Girls - Viva Forever ········ PG91250
Faithless - We Come One ········ PG91262
Anastacia - Paid My Dues ········ PG91266
Britney spears - Over Protected ········ PG91269
Bosson - One Of A Million ········ PG91276
Yazoo - Don't go ········ PG91277
Offenbach - Kan Kan Ver ········ PG91278
Ashanti feat. Murder Inc. - Foolish ········ PG91312
Genghis Khan - Genghis Khan ········ PG91315
Scooter - Ramp ········ PG91318
Toto Cutugno - L'Italiano ········ PG91356
Phil Collins - Cant Hurry Love ········ PG91366
Micheal Jackson - Black Or White ········ PG91367
R.E.M. - Shiny Happy People ········ PG91370
Pink - Don't Let Me Get Me ········ PG91376
Shakira - Underneath Your Cloths ········ PG91379
Britney Spears -
Not A Girl Not Yet a Woman ········ PG91383
Gigi Dagostino - 1 2 3 Super ········ PG91386
Rolling Stones - Satisfaction ········ PG91392
Nickelback - No Doubt - Hey Baby ········ PG91395
Shakira - Whenever Wherever ········ PG91396
Enrique Iglesias - Escape ········ PG91398
Queen - We Will Rock You ········ PG91434
Bellini - Samba De Janeiro ········ PG91436
Anastacia - Boom Boom ········ PG91437
Ricky Martin - Copa De La Vida ········ PG91444
Staind – For You ········ PG91466
Korn – Here To Say ········ PG91467
System Of A Down – Toxicity ········ PG91468

SMS társ

TALÁLJ TÁRSAT SMS-BEN!
Küldd a PGTARS szót a 06-90-631-666-os számra.
Regisztráció után azonnal SMS-ezhetsz azokkal, akik pont Téged keresnek!
gyors • hatékony • biztonságos
az SMS díja csak 76 Ft+áfa

A többszólamú csengőhangok, színes háttérképek, illetve java-s játékok letöltéséhez: - SMS-ezd el a kiválasztott csengés, háttérkép, illetve java-s játék kódját és telefonod első két betűjét a fenti számra. - SMS-ben küldünk egy WAP címet vagy könyvjelzőt. - Ha Nokiás vagy, mentsd el, majd keresd meg a könyvjelzőknél és lépj rá. - Ha nem Nokiás vagy, írd be telefonod böngészőjébe, és látogass oda! - Töltsd le a csengést, háttérképet, illetve java-s játékot! - HA SMS-BEN RENDELSZ: írd a kód után készüléked típusának első két betűjét is. Például: ha a Şurda csengést kéred Alcatelre, írd: PG90270 AL - Nokia-NO / Sagem-SA / Motorola-MO / Ericsson-ER / Alcatel-AL / Siemens - ha telefonod modellszáma 25 vagy 35, írd SI, ha készüléked modellszáma 45, 50, 55 akkor írd azt, hogy S145, S150, S155. - HA LOGOT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: S145, S150, S155. - TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SA) S100, S105, T100, T400, V200, V205, T330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. - SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK LETÖLTÉSÉRE alkalmas készülékek: Sony Ericsson T300, T310, T610, T68, Motorola T720, T720i, V600, Panasonic EB-GD67, Sagem MY X-5, Sharp GX-10, GX 10i, GX 1, Siemens C60, M55, S55, SL55, MC60, Nokia 3100, 3530, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i - A hívás díja 240 Ft+áfa/perc. Csak vezetékes telefonról hívható. Logó és csengés: 400 Ft+áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! - A többszólamú csengőhangoknál, színes háttérképeknél és java-s játékoknál az sms díja 799 Ft+áfa/sms - JAVA játékot, polifonikus csengést és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. - JAVA-s játékok csak az arra alkalmas készülékekre tölthetők le - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 - További info: www.textboy.hu

Kagylóhéj mobilok

Légy önmagad!

A telefon, mint divatkellék

Ha unod a sablonos mobilokat, a hagyományos formákat, az okoskáknak készült PDA-telefonokat, az alsó kategóriás vackokat, válassz egyet a legmenőbb divattelefonok közül! Cikkünk bemutatja a nyár igazi vérpezsdítő újdonságait, a kagylóhéj kategóriában.

Divat, stílus, egyéniség – manapság egyre többet halljuk ezeket a szavakat a vezető mobilgyártóktól. Erről eszünkbe juthat a technológia kezdeti időszaka, amikor a telefonok még státuszszimbólumok voltak. Annak idején a mobilosok valóban megtestesítettek egyfajta stílust: főleg azok vásárolták a zsebtelefonokat, akik feltűnésre vágytak. Igaz, e kör mellett jelentős volt azoknak a tábora is, akik már akkor beleszerettek a kötetlen kommunikációs lehetőségekbe, vagy érezték annak nélkülözhetetlenségét. Végül, ahogy az árak mérséklődtek, a mobilok egyre inkább kiváltották a vezetékes vonalakat. A bunkófonosok és a hozzájuk kapcsolódó ellenérzések pillanatok alatt eltűntek (mindannyiunk nagy megelégedésére). Jelenleg a készülékgyártóknak – a megfelelő növekedési ütem fenntartásához – szüntelenül gazdagítaniuk kell a választékot. Az utánpótlás, és ezen belül is a trendek iránya kulcskérdés a magas telítettségi rátával rendelkező piacokon. Itt már nem a kommunikációs forma népszerűsítése a cél, hanem az, hogy a vásárlók mindig a legújabb technológiát használják, mindig a legújabb készülékeket vigyék haza.

A kínálat eddig is tartalmazott divatos, extrém, vagy éppen különleges modelleket – mint például a mobil PDA-hibridek –, azonban ezeknek az aránya az utóbbi időben egyre nő a hagyományos készülékekhez képest. Axel Meyer, a Nokia vezető designere kérdésünkre elmondta, hogy náluk nem szempont az extrém készülékek erőltetése. Egyszerűen csak felmérik az igényeket és jól használható, újszerű telefonokat gyártanak. Ha rajta tartjuk a szemünket a mobilok fejlődésén, azt láthatjuk, hogy egyrészt az egyre okosabb (Symbian OS-t, Windows Mobile Smartphone-t futtató), másrészt az egyre divatosabb (extrém és különleges modellek) készülékek hódítanak. Cikkünkben az utóbbi kategória két jeles képviselőjét mutatjuk be, melyek nyár elején kerültek a hazai árlistákra. Kitérünk arra is, hogy a legújabb trendek vajon befolyásolják-e a használhatóságot.

Kicsi, de jóképű

A PC Guru ezúttal a Siemens CF62-es és a Nokia 7200-s modelljét veti össze. Mindkét készülék kagylóhéj kialakítású, azaz a használathoz szét kell nyitnunk őket. Az ilyen típusú mobilok tervezésében eddig a Samsung, az LG, a Sharp, az NEC és a Panasonic járt az élen. Ennek oka, hogy a kagylóhéj forma az ázsiai piacokon a legnépszerűbb. Egyre nagyobb azonban Európában is az igény az újdonságokra, így nem meglepő, hogy a Nokia és a Siemens is ezen a téren erősít. Sőt! A finnek nemrégiben bejelentett új modelljei között a kagylóhéj kialakítású modellek vannak többségben.

Simens CF62

Azt kell mondanunk, hogy bár tetszetős, újszerű mobilokról van szó, a német gyártó azért megőrizte a rá jellemző sajátosságokat. A CF62 megjelenése divatos, egyben nagyon rendezett is. Semmi túlzott merészség, vagy a hagyományoktól nagyon elrugaszkodott forma. Ezzel szemben a 7200 alaposan szakít a hagyományokkal: a szétnyitható külső mellett egészen különleges módon az elő- és hátlapjain szövetborítást kapott. Akárcsak testvére, a 7600 is alaposan felrázta a piacot: aki meglátja ezt a telefont, véleményt mond róla. Érdekes, hogy bár első ránézésre többnyire mindenki értelmetlen, felesleges sallangnak tartja a „ruhába" csomagolt telefont, a második reakció szinte mindig az, hogy tulajdonképpen egész jól néz ki...

Mindkét készüléken egy-egy külső LCD is helyet kapott: ezek közül a Siemensé sokkal informatívabb, látványosabb (szebb a kék háttérvilágítás), és méretben is valamivel nagyobb. A belső kijelzők méretre (128x128 képpont) és színmélységre (65 ezer szín) is megegyeznek. Örömteli, hogy végre mindkét gyártó megemberelte magát, és ezúttal valamivel jobb minőségű LCD-t vásárolt a mobiljába, mint azt korábban számtalan terméküknél megszokhattuk. Jelentős a különbség a CF62 esetében például az SL55-höz hasonlítva, de a 7200-nak is mintha egy fokkal jobb képe lenne, mint a Nokia 7210-esnek, vagy a hasonló képességű Series 40-es társainak.

Az a bizonyos 160 karakter

A kijelzők után a másik lényeges szempont a telefonok kezelőfelülete, vagyis, hogy milyen sebességgel és mennyire kényelmesen lehet írni a billentyűzetükkel, továbbá hogy a navigációs, vezérlő és a funkciógombok hogyan lettek kialakítva. Példaértékű a 7200 tervezése: a billentyűzete az egyik legjobb, amivel eddig találkoztunk! Elsőre is könnyen és gyorsan gépeltük be rajta az üzeneteket, és kifogástalannak találtuk az ötirányú kurzorvezérlőjét is. A CF62-nél csalódást okozott, hogy a középső vezérlő nem funkcionál Enter gombként, vagyis a négy irány mellett – ha haladni akarunk a menüben – a bal oldali funkciógombra kell tapadnunk. Ezt némileg ellensúlyozza, hogy bizonyos esetekben az almenükben a balra irány lenyomása is előrébb visz, de ez persze száz százalékban nem váltja ki a „tűzgomb" hiányát. A gombok minőségét és távolságát itt is jónak találtuk, viszont elsőre kellemetlen tapasztalatunk volt a billentyűzeten a gombokat elvá-

Tulajdonságok	Nokia 7200	Siemens CF62
Frekvenciasávok	2	3
Méret	86x50x26 mm	82x45x22 mm
Súly	115 gramm	85 gramm
Akkumulátor	760 mAh	600 mAh
Kijelző méret	128x128 képpont	130x130 képpont
Kijelző színmélység	65,536	65,536
Adatátvitel	EDGE, GPRS, HSCSD	GPRS
Belső memória	4 MB	n.a.
Csengőhangok	többszólamú	többszólamú
Digitális kamera	VGA (640x480 képpont)	Nincs
Kihangosítás/Hangfelvétel	Igen/Igen	Igen/Igen
Különlegességek	FM-rádió, szövet borítás, chat program, EDGE kódolás	Programozható világítófény
Infra port/Bluetooth	Van/Nincs	Nincs/Nincs
Ár (bruttó)	kb. 100 000 Ft (készülék ár)	34 900 Ft (PGSM, pre-paid)

Nokia 7200

lasztó, ezüstszínű kiemeléssel, elválasztással kapcsolatban (kellemetlenné tette a begépelést, de viszonylag hamar meg lehetett szokni). Ilyet szinte minden modellen találhatunk, de nem ennyire kiemelve. Erősen szubjektív vélemény, hogy ezt akár el is hagyhatták volna róla.

Multimédia

Ezen a téren továbbra is kimagaslóan jól szerepel a 7200, amit főleg a beépített VGA kamerájának, videofelvevőjének és FM-rádiójának köszönhet. A 640x480 képpontos fotók készítésére alkalmas kamera még újdonság a Nokiától ebben a kategóriában. Szerencsére a kijelző minősége is jobb, mint amit megszoktunk a kisebb, CIF felbontású modelljeiknél, így elmondható, hogy a kamera a 7200-ban már nem csak reklámfogás, hanem hasznos tulajdonság. A videofelvevő rész is okosodott, hiszen tetszőleges méretű videókat rögzíthetünk vele, igaz ennek a 4 MB-os (nem bővíthető) tárolókapacitás azért előbb-utóbb gátat szab. Az FM-rádióhoz a csomagolás tartalmaz egy Pop-Portos sztereo headsetet, ami designban az Apple iPod megoldásához hasonlít – minőségéről ugyanez már nem mondható el. Ahogy azt például a 3200 esetében megszokhattuk, a 7200 is tartalmaz néhány előre elmentett háttérképet, animációt – ezek mind összhangban vannak a telefon külső borításával és a menü színvilágával.

A Siemens készülékéből a fent említett szolgáltatások kimaradtak. Nem feltétlenül kell hiányosságról beszélnünk, hiszen ennek köszönhetően ez a telefon elérhető több áron kerül forgalomba, így azoknak, akiknek nincs szükségük például kamerára, rádióra, nem kell a számukra felesleges extrákért fizetniük. Nem mehetünk el azonban szó nélkül a CF62 igényes képválogatása mellett. Több mint egy tucat rajzolt képet találunk a telefonban, ami a Nokiák szegényes, ötlettelen, kis túlzással öt éve nagyjából hasonló képei mellett kész felüdülést jelentettek. A mobilszolgáltatóknak a kép- és csengőhang-letöltések jelentik a bevételt, de a korrekt megoldásnak mégis azt tartjuk, hogy ha a gyártó (és az operátor) kellemes válogatással hozza meg a kedvet a további cserékhez. Az, hogy a Nokia a legtöbb modelljében minimális szinten tartja ezeket a tartalmakat, és egyből belinkeli a fizetős szolgáltatás wapos oldalát, finoman szólva is kifogásolható hozzáállás.

> **„Divat, stílus, egyéniség – manapság egyre többet halljuk ezeket a szavakat a vezető mobilgyártóktól."**

A CF62 különlegessége, hogy alsó része dinamikus fényekkel megvilágítható. A fényhatások programozhatók: egyrészt az, hogy mely LED-ek milyen ritmussal világítsanak, másrészt az is, hogy ezeket a telefon melyik funkciójához rendeljük hozzá: például a trance-es villódzást a beérkező üzenetekhez, vagy a bekapcsoláshoz stb.

A való világban

A 7200 – akár csak a 7600 – különleges, figyelemfelkeltő, ám ezen tulajdonságai ellenére is jól használható készülék. Ha unod a sablonos mobilokat, és nincs szükséged az okoskáknak szánt high-end mobilok tudására (Bluetooth, symbianos programok, bővíthető memória), érdemes lehet kipróbálnod. Negatívumaként említhető a kisméretű kijelző, a könnyen koszolódó szövetborítás, illetve az, hogy a szoftvere mintha alapból is egy fokkal lassabb lenne, mint azt a Nokiáknál megszokhattuk (egyszerűen lassabban tudunk lépkedni a menüben). A beépített EDGE chipnek köszönhetően a mobilhálózatokhoz az itthon elérhető leggyorsabb sebességgel képes kapcsolódni. Ez a T-Mobile és a PGSM hálózataiban bizonyos területeken már kihasználható.

A CF62 formailag a világtól kevésbé elrugaszkodott készülék, mint a vetélytársa, viszont kivitelezése kissé plasztikszerű. Az említett hiányosságai mellett végre jobb kijelzőt kapott, mint az átlag Siemens modellek – persze ezt is lehetne még tökéletesíteni. A szokásos Simens menü is kicsit szebb lett és valamivel jobban is kezelhető, mint néhány elődje esetében. Nekünk a dinamikus fények is tetszettek, ez azonban nyilván teljesen egyéni megítélés kérdése.

A Nokia már textilt is használ

Harangozó Csongor

Homok a gépezetben

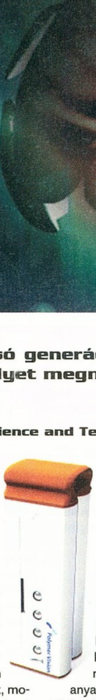
hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

Hajlékony kijelzők, kólásdoboz GPS-szel, szörfőző PC

"Vajon abban az utolsó generációban élek-e, amely még rák miatt fog meghalni? Vagy az elsőben, amelyet megment a nanotechnológia"

Richard Smalley
Nobel-díjas tudós
Igazgató, Center for Nanoscale Science and Technology, Rice University, Houston

Flexibilis kijelzők a második menet



A múlt év során a Chip magazinban közölt cikksorozatomban (A jövő otthona) részletesen foglalkoztam a flexibilis kijelzők témakörével. A holland Philips és az amerikai E-Ink közös fejlesztése, a PDLCD (Polymer-Dispersed Liquid-Crystal Display) már akkor is az egyik legígéretesebb technológiának tűnt. A PDLCD nem kevesebbet ígért, mint hogy a folyadékkristályos kijelzők szilíciumalapú tranzisztorai és üvegalapú szubsztrátumai műanyaggal helyettesíthetők, ezáltal nemcsak a gyártási költségek csökkennek, hanem megnyílik az út az olyan rugalmas médialejátszók, mobiltelefonok és karórák előtt is, ahol az eszközt alkotó anyag egyúttal maga a kijelző! A technológia előnyeit illusztrálni hivatott tavalyi prototípus még meglehetősen lassú frissítésre, és 64x64 pixel, valamint a szürke 256 árnyalatának megjelenítésére volt képes... ehhez képest nézzétek meg a mostani állapotot! Drasztikusan megnövelt méret, kontraszt, pixelszám és sebesség – habár a kijelző továbbra is monokróm, immár 4096 színárnyalattal is megbirkózik. Az új PDLCD további különlegessége, hogy a hagyományos folyadékkristályos kijelzőkkel ellentétben működéséhez nem igényel külön háttérvilágítást, mivel a műanyag pixelek önálló fényt bocsátanak ki – sőt, a Philips kutatói ehhez azt is hozzáfűzték, hogy valamennyi pixelt aktiválva a PDLCD akár világítótestként is használható (ráadásul rendkívül keveset fogyaszt)! Azt pedig, hogy a Philips üzleti szempontból is lát fantáziát az ilyesfajta technológiákra épülő eszközökben, mi sem jelzi jobban, hogy külön leányvállalatot (Polymervision) hozott létre fejlesztésükre.

Ilyen lesz a PC GURU?

Vajon mennyire távoli jövő?

A Coke új köntöse – „Do not open! Not for drink! Activate phone!"

A műholdas helyzetmeghatározó technológiáknak (legyen szó akár az amerikai GPS-ről, vagy az európai Galileóról), és a rájuk épülő megoldásoknak mindig is különleges figyelmet szenteltünk rovatunkban, de bevallom, a most bemutatásra kerülő különleges felhasználási mód időlegesen még belőlem is képes volt fokozott dopamintermelést kiváltani. Történt ugyanis, hogy a világ legnagyobb üdítőital-gyártója egyik legnépszerűbb termékének eladási mutatóit sajátos akcióval próbálta fellendíteni: 100 konténerbe GPS chipet és mobiltelefont integrált...

A szerencsés vásárlónak nincs más dolga, mint hogy a mobiltelefonon keresztül jelezze, hogy birtokába került

a különleges dobozok egyike, innentől a Coca-Cola GPS helyzetmeghatározóval felszerelt keresőcsapatán a sor, akik kamerákkal kísérve (állítólag hatékonyan, de humoros közjátékoktól sem mentesen) próbálják fellelni a kérdéses személyt (aki akár egy nagy értékű gépkocsival is gazdagabb lehet).

Peter Parker? Nem, Pavitr Prabhakar...
Habár semmilyen technológiai vonzata nincs, egyedisége folytán az alábbi hír mégis ide kívánkozik. A világszerte és hazánkban is meglehetős rajongótáborral (közte súlyos arachnofiliában szenvedő főszerkesztőnkkel) rendelkező Pókember képregények jogait birtokló Marvel Comics speciális új széria indítását jelentette be – amely azonban Indiában jelenne meg, sőt helyi környezetben is játszódna, indiai szereplőkkel! A helyi szokások, kultúra, India történelme és titkai nemcsak különleges háttérül szolgálnak a szuperhős kalandjaihoz, hanem egyúttal olyan réteget is megszólítani hivatottak, amelyekből az amerikai kiadás semmilyen érdeklődést sem váltana ki. A lokalizálás a főszereplőt sem kíméli: az eredetileg Peter Parker névre hallgató Pókemberből így lesz Pavitr Prabhakar, aki ezúttal nem felhőkarcolók között, hanem indiai utcákon, riksák és robogók közt cikázik, sőt ha az előzetes híreknek hinni lehet, hamarosan a Taj Mahalra is kiveti hálóját! Indiai szuperhős mellé természetesen helyi főgonosz dukál, így aztán a Zöld Manót is el lehet felejteni, viszont lesz helyette Rakshasa, az indiai mitológia félelmetes démona. A hazájában félistenként tisztelt Jeevan J. Kang rajzait elnézve valószínűleg a minőségre sem lehet majd panasz...

Szörfdeszka az Inteltől – virtuális hullámlovaglás
Mostanáig a szörfözés (az igazi, nem a webes!) azon kevés tevékenységek egyike volt, amely során – ha csak időlegesen is – elszakadhattunk a minket körülvevő technikai civilizációtól. Csak a hullámok, a napfény, a sebesség és mi...(és persze az örökké lesben álló Nagy Fehér). Mostanáig. Az Intel ugyanis az angliai Devonban megrendezésre kerülő Gold Coast Oceanfest sport és zenei fesztivál (amelynek nem mellesleg legfőbb szponzora) ürügyén olyan szörfdeszkát fejlesztett ki, amely integrált, vezeték nélküli kapcsolatra képes (és természetesen vízálló) Tablet PC-t is tartalmaz. Az Intel Centrino platform köré épített eszköz segítségével tehát végre megoldódik a szörfözők legégetőbb gondja: immár akár deszkázás közben is (lábbal nyomkodva az érintőképernyőt) képesek a friss információ iránti olthatatlan vágyukat kielégíteni (vagy legalábbis kordában tartani a partra érkezésig). Komolyan: ha az intelligens snow-

Szörf szörf hátán

boardos dzseki (lásd PC Guru 2004/04) népszerűvé tudott válni, könnyedén elképzelhető, hogy lesznek olyanok (a Nagy Fehéren kívül is), akik erre szintén ráharapnak.

High-tech alvószoba – édes álom Matsushita módra
A mindig külön utakon járó japán fejlesztők csaknem minden hónapban szolgálnak nekünk egy-egy igazi meglepetéssel – elég csak az elmúlt számban bemutatott, harmadik generációs mobilszolgáltatásokra gondolnunk. Az aktuálisat a Matsushita szolgáltatta: olyan alvószobát mutatott be, amely a csúcstechnológiát állítja csatasorba a felhasználók alvási zavarai ellenében, sőt azok pihenési szokásait feltérképezve személyre szabott profilt is alkot róluk. A szobában minden a maximális kényelmet szolgálja, a speciális ágy éppúgy, mint a szélesvásznú kijelzők és a zajelnyelő falak. Ehhez járulnak az extra puhaságú párnák, az újhullámos zene, az aromaterápia és a komputerizált álominduktorok. Azon szerencsés kevesek, akiknek egy tokiói kiállításon alkalmuk nyílott kipróbálni a prototípust, a következőkről számoltak be: a meglehetősen kis méretű szoba központi eleme az az ülő-fekvő alkalmatosság, amely kezdetben leginkább hátradöntött fotelt formáz. A benne ülő felhasználó szemmagasságában helyezkedik el a hatalmas TV, amely egy erdőn keresztül csörgedező patak képeit villantja fel, körös-körül vízcsobogás és madarak éneke hallatszik, miközben a háttérből éteri szépségű, gitár- és zongora-alapú zene csendül fel. Néhány percnyi ilyesfajta relaxáció után jön a következő fázis, a fények eltompulnak, a zene véget ér (csak a halk vízcsobogás marad), és az ágy vízszintes helyzetbe hozza magát. Ekkor következik a folyamat (fizikai szempontból nézve) legkellemesebb része, a masszázs: a speciális matrac ugyanis rezgések révén percekig kényezteti a hát felső és alsó részét, felkészítve a gerinc tájékát a többórás nyugalmi helyzetre. Végezetül a fények teljesen kialszanak, a vibráció lassan abbamarad, az ágy pedig némi levegő kiengedésével teljesen a felhasználó alakjához idomul – szép álmokat!

Az intelligens szoba persze magának az alvásnak a minőségét sem bízza a véletlenre: az álom fázisában gyengéd fény pulzál köröskörül, miközben a kijelző egy kristálytiszta tó víztükrévé alakul át. Sőt, a gyakran oly fájdalmas ébredés sem fizikai és lelki tehertétel többé: a függönyök az előre beprogramozott időben csak szép fokozatosan húzódnak szét, miközben az ágy félig ülő helyzetbe pozicionálja magát.

A kereskedelmi forgalomban 2005 közepén megjelenő rendszer nem nevezhető különösebben olcsónak (kb. 30 000 dollár), viszont ki ne akarna – mint ahogy azt a cég szlogenje is hirdeti – „24 órás vitalitást garantáló, teljes, nyolcórás Zzz-t"? Egy biztos: a japánok azon 31 százaléka, aki a felmérések szerint rosszul alszik, vagy nem jut elég alváshoz, egészen biztosan igennel szavazna.

Joshua

Az új generációs Coke - GPS-szel az igazi

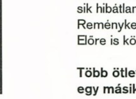
Olla olvasók!

Na ki van itt ismét? Visszatértem, mint a bumeráng, úgy látszik, nem okozhattam túl nagy renomévesztést a lapnál, mivel a szerkesztőség láthatólag bizalmat szavazott nekem, legalábbis erre a számra tutira, úgyhogy akinek bejött a múltkori levrov, az örülhet megint, akinek meg nem, az... hát hogy is mondjam csak, így járt. Először is nézzük, milyen restanciánk van múlt hónapról: egyrészt a Shadowman múlt havi gigamega felajánlkozásában említett mentőöv-besegítés egyelőre nem lehetséges, mivel ügyesen elhagytam a címét, de így legalább megmenekült a mailboxának teletöltésétől. Másrészt nem találgattatok elég intenzíven, így JuliuS bedurcult, és nem árulta el a leendő RPG/RTS teljes játék címét ezúttal sem. Ennyit a rossz hírekről, kezdjük a havi levéladaggal.

Karcoló barátnő

Jó napot/Hello!
Megvettem a májusi számot és játszani kezdtem a teljes játékkal. Sajnos a barátnőm egy éjszakán nem figyelt oda, és a klaviatúra alatt levő rajztáblát rárakta a Gorky Zero CD-re. Sajnos a CD csúnyán összekarcolódott. Szeretném megkérdezni, hogy ha eljuttatnám a hibását a szerkesztőségbe, esetleg kaphatnék egy másik hibátlan CD-t?
Reménykedve várom válaszukat/válaszotokat.
Előre is köszönöm. Minden jót. Gyuri

Több ötletem is van. Elsősorban próbálj szerezni egy másik, hibátlan barátnőt. Képzeld csak el, ha egyszer egy éjszakán majd másra nem figyel oda, esetleg másra rakja a rajztáblát. Nem csak a CD tud csúnyán összekarcolódni. Na jó, nem piszkállak tovább, persze küldd/hozd vissza a lemezt, és kicseréljük (barátnő ügyben ugyanezt nem vállaljuk).



Sims-hegyek

Tisztelt PC Guru! Azt szeretném kérdezni, hogy a The Sims II. játékprogramhoz az összes előző Sims kell-e? Dávid

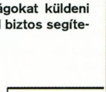
Persze, sőt az összes eddigi EA játékot is meg kell venni hozzá! (Ugye milyen piszkoskodó hangulatban vagyok ma?) Szóval természetesen nem kell megvenni semmi mást hozzá, még csak az hiányzik, hogy az eddig megjelent közel 50 Sims kiegészítőt is fel kéne vásárolni.

Tollas hátúak bandája

Hello Guru! Azt szeretném kérni tőletek, hogy a CONTRACT JACK telepítő kódját írjátok le a következő számotokban, vagy küldjétek vissza erre a címre: **(xxxxxx – a jó szívem kicenzúráztatta velem a címet)**. Előre is kössz: UFO
Ui.: király az újság

Arany bogaram, akarom mondani kedves Azonosítatlan Repülő Tárgy, ezt ugye te sem gondoltad komolyan? Egyébként érdekes, nem is hittem volna, hogy minden hónapban van egy-két emberke (vagy esetleg űrlény, mint most esetünkben), aki bepróbálkozik hasonlóval, madárnak nézve a teljes PC Guru szerkesztőséget. Ezúton üzenem a jövőbeni próbálkozóknak, hogy nem fogunk serial számokat, telepítő kódokat, töréseket és hasonló trükkös apróságokat küldeni senkinek. De adok egy címet, ahol biztos segítenek majd: www.bsa.hu

Puhatolózás



Tisztelt PC Guru csapat! Egy kérdésem lenne, hogy beraktok-e az újságba 2-nél több CD-s teljes játékot is? Mert javaslom teljes játéknak a Baldur's Gate-et. Üdvözlettel Tál Tamás

Ebben én nem tudok nyilatkozni, de utánajárok, pillanat... épp sikerült elcsípnem Sasát a folyosón, aki azt válaszolta, hogy meglehetősen problémás a soklemezes játékok publikálása, hiszen nagyobb anyagköltséggel kell számolni, valamint a terjesztés szempontjából sem mindegy a dolog. Közben JuliuS is arra járt, aki sokat sejtető mosollyal hozzátette, hogy azért nehogy azt higgyem, ez kizáró ok lenne.

Levél, nekem!

Zak a 7. szám levrovjában megemlítette, hogy „egyedi teljes játéknak ott a következő utáni: a Pokoli szomszédok". Melyik Pokoli szomszédokra gondolt (1/2), és mennyi a gépigénye? Mert ha elfut a satnya gépemen, akkor elkezdem rágni a körmöm, hogy meglesz Psz. Fejes

Hurrá, levelet kaptam. Én, személyesen! Szóval természetesen az első Pokoli szomszédokról van szó – a második épphogy megjelent, bár tudom volt már rá példa, hogy a Guru ennyire friss játékot adott –, viszont az legalább teljesen magyar nyelven. A gépigényt hármat továbblapozva megtalálod (illetve nem is, most variáltuk kicsit, akkor beírom ide: MMX-166, 64 MB RAM, 16 MB-os Dx8 VGA, de ez a nagyon minimum), de ezt a körömrágást megvallom nem értem. Miért rágod a körmöd, ha meglesz? És mi az a Psz a neved előtt? A levél vége kész rejtély...

Képaláírás-nyeremény

Hi! Lenne egy javaslatom, mint sokmindenki másnak! (ezt jól megaszondtam :D) **(Szó se róla.)** Szerintem a képaláírás játékban PC GURU féléves/éves előfizut kéne kisorsolni nyereményként, nem valami szg. game-et! Mert aki beküldi a képaláírásba az ötletét, az biztos olvas Gurut, de nem biztos, hogy szereti azt a game-et, amit kap. Kb. megegyezik árban szerintem a nyeremény!
Szeretném, ha itt is megjelenne egy kis reklám! :D Nyugi nekem kell! Mindenki látogasson el erre a hon-

KÉPALÁÍRÁS PÁLYÁZAT

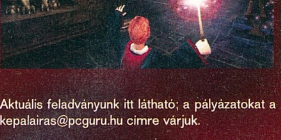
A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

"Tüzesen süt le a lümosz varázsa,a pálca hegyéről a sárkány szobrára." - Gábor

"Ahol a kősárkány horkol, Ron Weasley ott átkot mormol." - Kocka

"És most teremjen itt a jövő évi összes PC GURU" - Csalint

A győzteseknek gratulálunk, nyereményük egy-egy magyar nyelvű, eredeti Rebels játékprogram.



Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

lapra: http://zeusszg.uw.hu ! És segítse az én és a haverom munkáját és küldjetek nekünk teszteket! Köszike! Na csak ennyi lenne! Jó munkát :D
Zeus90 @ Szűcs Dávid

Nos tudod, akinek viszont előfizetése van, nem biztos, hogy annyira örülne még egynek, bármenynyire is tetszik neki a lap, hehe. Általános tapasztalat, hogy a dobozos játékokat jobban szeretitek, de majd fontolóra vesszük azért.

Kategorizáljunk!

Szevasztok! Kira az újság, but van 1 tippem. A játékokhoz (előzetes, teszt) írjátok oda, hogy mi a műfaja. Csá! Gy.J.

Felmerült már korábban az ötlet, de aztán egyelőre nem éltünk vele. Akit megfog a képek hangulata, az úgyis belevág, jobb esetben végigolvas egy cikket, és akkor mindenféleképpen kiderül.

Az eddigi legrövidebb levél

Hi. Király az újság. Pá!
Dóra

Tulajdonképpen már a Dóra sem volt odaírva, azt a levél címzéséről néztem le. Nos kérem, rövid, tartalmas, lényegre törő. Figyeltél, Shadowman?

Diablo rovat

Már régóta előfizetője vagyok a lapnak, és az a véleményem hogy az újság egyre csak javul. De sajnálom hogy eltűnt a DIABLO rovat. Vissza kéne raknotok. [...] ADAM

Kedves PC Guru! A PC Gurut 1 éve gyűjtöm, és lenne egy-két kérdésem.
1. Kik írnak és mit a PC Guruban? **(??? Hogy kik, azt a Trend című különszámból tudod megnézni, megrendelhető a kiadónál (x), de mi az, hogy mit?! Hiszen látod, hónapról-hónapra, immár egy éve!)**
2. Miért nincsen Diablo 2-es rovat a DVD-n? (Mert Diablo rajongó vagyok.) **(Látod ez jó kérdés, lévén hogy tele van a szerkesztőség Diablo-mániákusokkal – most persze egyik sincs itt, akitől megkérdezhetném, de jövő hónapra kiderítem.)**
3. Írtatok-e az Europa Universalisról és ha igen, akkor el tudnátok küldeni emailban a cikket? (lécci!!!) **(Jeszszus, ez még valamikor 2001-ben volt, az egyetlen esélyed, ha felhívod a terjesztést, hogy van-e nekik még abból a számból. 2001/06-ost kérjél.)**
4. El tudnátok-e küldeni nekem a Civilization 1-et? **(Ehh...)**
Ui.: Jó az újság, bár a teljes játékokkal nem játszom és a Discovery filmeket sem nézem meg. Azért remélem, szerzek néhány jó pontot azzal, hogy HALO és DIABLO rajongó vagyok.
NORTON

Egyszer azért megnézhetnéd azokat a filmeket, hátha tetszenek. Jó pontot pedig egész pontosan hármat szereztél: egyet Ricconál (most kiabálja, hogy nála kettőt), egyet JuliuSnál, és egyet Chrisnél. Ja és Hancu üzeni, hogy az egyik pontot vonjuk le.

Kötözködjünk!

Helló GURU! Hogy lehet a TV-t és a gépet összekötni? **(Valami zsineggel vagy erős kábellel próbáld meg, az mindenre beválik.)** És hogy milyen kábel és program kell az összekötéshez, felvevéshez (műsorokat, filmeket)? Bab

Ja hogy úgy? Hát ez már így egy sokkal összetettebb kérdés, továbbítottam is a hardvereseknek.

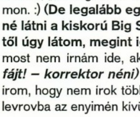
Khhhhh...phüüüü

Üdvözlöm önöket, PC GURU TEAM! Kérem, önök közül valaki, aki otthon van a STAR WARS játékokban, az keressen fel engem! Köszönöm!
Daku Sándor

Kedves Daku gróf! Nálunk többen otthon vannak az SW játékokban, de ezért senki sem fogja felkeresni Önt, sajnálom. Ja, és a cím Vader légzésének fonetikus leírása akart lenni.

Jujj!

Hali Guru! Először is, írtam egy versikét, remélem, tetszik:(...) **(Nem tetszik, cenzúráztam.)** (Copyright, meg minden az enyimé!) **(Na, így tuti nem lopja le senki.)** Na milyen? **(Még mindig ráz a hideg!)** Ki vót' a 'Zak' a 07-es számban? **(Én! És még mindig itt vagyok!)** Javul a színvonal gyerkőcök! **(Csak nem rám értetted? Mindjárt undo-zom a versed... na jó, azt azért mégsem.)** Jó lesz a Chaser! Királyok a rovatok egyaránt a dvd-n, és az újságban is. Szerintem nagyon jó dolog a Discovery film! Ez a vámpíros jó cucc, ilyen témájú gyühet, csak nyugodtan egyenesen bele az arcomba, de azé ne a vérszíjjás céljából. :) **(Eddig már annyi helyesírási hibát kellett átjavítani ebben a levélben, hogy kezdem azt hinni, direkt van így írva. Akkor viszont korrektor néni, tessék innentől ignorálni az előző sort!)** ***(A korrektornéni már rég rájött, különben is Zak, a Tiédben több javítani való volt... – a korrektor néni)*** Farkasemberes is jó, vagy állatokról, szép tájakról, misztikus dolgokról szóló film is érdekel. A modern technika, nanotechnológia is szintén érdekes téma lehetne. A hullámvasutas is jó volt! Ha már itt tartunk, miért is „rosszacska" a filmek minősége? (Azzal ne gyertek, hogy: „Me a dvd másik fele mással van tele!", mert vágom a témát, nem verhettek át, így is nagyon jó minőségben felférhetne. Szerintem azért ilyen minőségű, mert licences cuccok miatt nem adhatjátok ki jó minőségben, nem?) **(Ugyan, ha valami jogi akadálya lenne, akkor sehogyan sem lehetne feltenni, nem gondolod? Megkérdeztem Christ, aki azt mondja, tényleg ez a max minőség egyelőre, ha azt akarjuk, hogy legyenek mellette demók, videók és rovatok is.)** Kár, hogy soká lesz PC-re a GTA új része, nem? Én már nagyon várom! **(Szerencsére közben lesz egy Driv3rünk is.)** Ja, értékelem ám, hogy visszatért a GTA rovat a korongra! :) Ha így folytatjátok, decembertől megint előfizetek egy évre! :) **(Így folytatjuk, tessék a kaszszához fáradni!)** Már jó ideje előfizető vagyok, de most aztán nagyon megörvendeztettétek az én kicsi szívemet, így, a nyári szünet elején (15 éveseknek az is jár ám ;). Mindent köszi, jók vagytok, csak így tovább! Mellesleg nyugodtan beteheted (a levelem az újságba), ha gondolod, nekem igazán jól esne! :) Üdvözlöm a legjobb szerkesztőcsapatot: Dávid 'Big Sexy' Balázska
Ui: Lesz még ebben az évben FPS vagy auto-motor versenyes teljes játék? **(Igen, ha hármat továbblapozol – nem most, majd ha végigolvastad a levrovot – akkor meglátod.)** Ki nem szeretném felejteni a világért sem, hogy ha lesz poszter, akkor természetesen GTA-ból való csajos, vagy másik játékból származó, szintén igencsak lengén öltözött, szép, egzotikus, „töltöttgalamb" néniket szívesen látnék a falamon. :) **(De legalább egyelőre csak a falán szeretné látni a kiskorú Big Sexy, ez is valami! Ja innentől úgy látom, megint ignoráljuk a javítást.)** Ha ezt most nem írnám ide, akkor több HEJ(!) ***(khm... ez fájt! – korrektor néni)*** maradna másnak, de azé' leírom, hogy nem írok többet, mert másik levél is kell a levrovba az enyimén kívül, és azok is biztos jók... :))



Az utolsó mondatodért imádni fognak a többiek. Szóval örülök, hogy alapvetően tetszik az újság és a DVD, csak verset ne küldjél többet...

HÍRNEWS

Szasz JuliuS (vagy bárki más)! Csak most tudok írni (nem azért mondom, mert most szabadulok) **(naa, nem ér elvenni a poénlehetőséget)**, amúgy nem rossz az új design, csak az a kár, hogy kezd elangolosodni az egész pl.: a hirek news. Ja, és lehetne jobb játék is a teljes játék. Na csak ennyit írok több hülyeség nem jut eszembe. Levente

Ez az egyetlen, a hírek/news, és ezt is visszaváltoztatjuk (majd egyszer elmesélem, mitől lett news belőle), de ha van még ilyen (a Killing spree!-vel ne is próbálkozz), akkor oszd meg velem.

Izé... [első rész]

Nem milyen jó játékokat raktok be az újságba? Lengyel Balázs

Öööö.. mit is lehet erre válaszolni? Megvan: mire nem tetszik gondoltál majd?

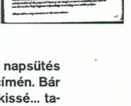
Izé... [második rész]

HALO mindenkinek! Melyikötök szereti a vérfarkasokat? Akar e az lenni? Mire használná? Szeretné? Biztos? KIRÁLy! Kell egy háziállat is a sok kábel közé? Biztos? Szerinted? Fishbone

Oké, feladom... ez a levél kiütött erre a hónapra.

És útjára indul az elmebaj...

Helló! Én egy gonosz E-mail Manó vagyok. Kívánhatsz bármit, úgysem teljesítem! De ha nem küldöd tovább ezt a levelet az összes embernek aki a névjegyzékedben van, akkor éjszaka meglátogatlak, és letépem a micsodádat! Ha pedig nincs mit letépnem, felragasztok neked egyet. Ez nem vicc! Korhely Rozi is azt hitte, hogy ez poén, és csak úgy kitörölte! Másnap álló sátorral ébredt! Pöndörösi Béla sem vett komolyan! Reggel nem tudott mivel pisilni! Söndörfalvi Tamásnál téved-tem. Ő reggel kettővel ébredt! Úgyhogy vigyázz! Küldd tovább! Ez a levél bejárja majd az egész Világot! Hogy meg fogják szívni azok, akik nem beszélnek magyarul! És ne feledd: A nagy testrész figyel téged! Bui Duy Hai



Na úgy látom, egyeseknek az a kevés napsütés is megártott, amit eddig kaptunk nyár címén. Bár ez a Pöndörösi-eset azért nyugtalanít kissé... talán mégis el kéne küldeni a levelet, abból nem lehet baj! Most ocsúdok, hiszen már el is küldtem rengeteg embernek azzal, hogy betettem a normális levelek közé (hihi). Szóval spamekkel nem szoktam foglalkozni, ez viszony bájos volt - már a maga egyszerű módján. Ezen kegyelemdöfésnek is beillő levél után úgy érzem itt az ideje az e havi levrov berekesztésének.

Már megint elfogyott a megnövelt helyünk, pedig azt még mindenképpen el akartam mondani, hogy gratulálunk mindenki Zsoltijának a Forma-1 pontocskához. Először ugyan ironikusan akartam írni erről, hiszen megint mindenki kihullott előtte, előzés a három kör hátrányból szóba sem kerülhetett, de aztán rájöttem, hogy messze gyengébb autóval egyszerűen a verseny befejezése is nagy teljesítmény, így igenis megérdemli az elismerést. Már csak azokról az „én milyen király vagyok, csak ez-meg-ez-meg-ez-meg-ez volt az oka, amiért már megint leelőzött mindenki" jellegű nyilatkozatokról kellene leszoknia, és a végén szimpatikussá is válna. Na legyetek jók, aszalódjatok a napon (ha esik, barnuljatok a szoliban), és ha Isten és a szerkesztőség is úgy akarja, találkozunk jövő hónapban.

Zak

Mozi

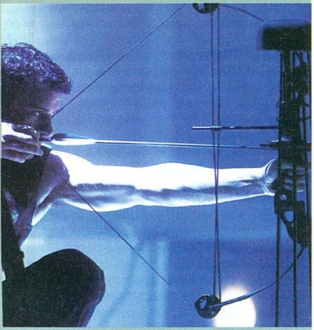
Shrek 2

Régóta tudni lehetett, hogy jön, és végre hozzánk is megérkezett a zöld ogre, Shrek második, egész estés kalandja. Némi ellenérzés keveredett ugyan a várakozásba, hiszen a Mátrix óta jól tudjuk, hogy nem minden folytatás képes továbbvinni az elõd érdemeit, sõt meg is nyirbálhatja azokat. Szerencsére a nyugatról érkezõ kritikák ígéretesek voltak, és mostanra mi is biztosak lehetünk benne: érdemes volt várni! A Dreamworks alkotói nem bíztak semmit a véletlenre, komoly lendülettel ugrottak neki a második fokozatnak. Míg az elsõ rész a mesevilágot fordította Shrek képére, addig a második már egész Hollywoodnak mutat görbe tükröt. Szinte mindenki megkapja a magáét, és mi nem gyõzzük a hasunkat fogni az újabb és újabb ismerõs pillanatokat látva. A Gyûrûk urától kezdve a Pókemberen és a Szellemirtókon át, egészen az Alienig láthatunk poénosabbnál poénosabb jeleneteket, és ezzel még csak a képi gegek egészen kis hányadát említettük, a rejtett és jól látható utalások felsorolására több oldal sem lenne elég. Az alkotók azonban nem csak az adódó helyzetkomikumból éltek, kellõen bárgyú, mégis kedves történetet kanyarítottak az elõttünk álló másfél órának, és ezt színesítették jobbnál jobb pillanatokkal. Az animáció sokat fejlõdött, és az új karakterek sem váltak kárára a második résznek (Csizmás kandúr félelmetesen jó ötlet, csakúgy, mint a „főgonosz"). Már az első nekifutásnál meghatározó volt a zenei aláfestés, és a válogatás ezúttal is primára sikeredett, ismét felcsendülnek a régi dallamok, ám az újabb betétek is ütősre sikeredtek. A film kétségtelenül legjobb pillanatai közé tartozik a finálé közelében felcsendülő „I need a hero" című sláger, mely a képhez idomulva (vagy fordítva?) garantál félelmetes hangulatot, és ezúttal szintén fergeteges zárásban búcsúzhatunk a szereplőktől. Ugyan animációs filmről beszélünk, de érdemes megjegyezni, hogy a Shrek második része már nem csak a gyerekek igényei szerint készült, hanem komolyan koncentrált a felnőtt korosztályra is. Ezzel persze semmi gond, végre az egész család jól szórakozhat, hiszen a gyerkőcöknek és a szülőknek egyaránt jut poén bőséggel. Félelmeink tehát alaptalannak bizonyultak, és bár kár lenne elkiabálni, halkan megjegyezhetjük, hogyha a második rész ilyen primára sikerült, akkor örömmel tekinthetünk a jövőbe, hiszen a harmadik epizód már készül, és bizhatunk benne, hogy ezek a fiúk-lányok képesek még több bet kihozni magukból!

5/5

Összegzés:
Tökéletes folytatás: még több humor, még több szereplő, még több újítás. A szórakozás garantált, többszöri fogyasztás esetén is!

A MEGTORLÓ



A képregények mindig is kedvelt filmes témák voltak (Popeye, Flash Gordon, Superman, Batman...), de az X-Men erőteljes sikerével sok elhúzódó produkció is szabad utat kapott. A Pókember hihetetlen rekordjai tovább szították a tüzet, és mára szinte tobzódunk a különböző adaptációkban (Fenegyerek, X-Men 2, Hulk, Hellboy). Sajnos a hatalmas sikerek magukkal hozták a gyengébb műveket is, melyek a szuperhőshullámot igyekeznek meglovagolni, de a minőségre már nem helyeznek akkora hangsúlyt.

Ebbe a kategóriába tartozik a Megtorló, aki eredetét tekintve szintén Marvel karakter, igaz, a kevésbé erkölcsös fajtából. Az alapanyaggal nem is lenne semmi gond, de a filmes megvalósítás sajnos igen siralmas képet fest. Páran talán még emlékeznek, hogy a nyolcvanas években már feldolgozták a képregényt, méghozzá Dolph Lundgren főszereplésével. Érdemes felkutatni azt a változatot, nagy különbséget nem fogunk találni a színvonalban.

A rajzolt történet szerint Frank Castle a családját kiirtó gengszterek miatt lesz a bűn vadásza, s ez nincs másként a moziban sem. Sajnos azonban, ami képregényben még elmegy, az a filmvásznon nem biztos, hogy működik. A főszereplő Tom Jane egyetlen morcos ábrázattal küzdi végig a filmet, ami nem csak színészi képességeinek, hanem Jonathan Hensleigh teljesen ötlettelen rendezésének is köszönhető. A Megtorló sajnos nem éri el azokat a lelki mélységeket, amit szántak neki, így csak egy sokadszori bosszúvágy-történetet kapunk, a finisre felpörgő akcióval, ami a megelőző két órát tekintve nem nagy teljesítmény. Fanatikus rajongók talán megtalálják a film rejtett értékeit, de az igényes akció, és úgy általában a jó mozi kedvelőinek messziről kerülendő!

2/5

Összegzés:
Elbaltázott képregény-megfilmesítés, gyenge színészekkel és még gyengébb rendezővel. Csak a Megtorló megszállottjainak!

HIDALGO – A TŰZ ÓCEÁNJAI

Viggo Mortensen a Gyűrűk Ura trilógiával robbant vissza a hollywoodi köztudatba, bizonyítva, hogy igenis van még helye az álomgyárban. Amint levetette Aragorn jelmezét, máris újabb hőseposz főszerepében találta magát. Frank Hopkins megcsömörlött férfi, aki az alkoholba menekül kínzó emlékei elől: szemei láttára mészárolták le egy indián falut, s ő eközben semmit nem tett. Szesztől terhes életét furcsa meghívás kavarja fel, mely egy gyilkos versenyre invitálja, 3000 mérföldön keresztül, lóháton. Frank fel is pattan Hidalgo, a vad musztáng nyergébe, és nekivág a veszélyes kalandnak, harcolva szerelemért és győzelemért egyaránt. A film jól kitaposott ösvényen halad, az Indiana Jones és a Múmia példáját követve, vicces, mozgalmas perceket nyújt a nézőnek. Itt-ott akadnak ugyan gyenge pillanatok (túl sok a hasonlóság a nagy elődökkel), de Mortensen tűrhető módon cipeli a hátán a filmet, megspékelve Omar Sharif emlékezetes pillanataival. Látványra és akcióra nem panaszkodhatunk, a sivatagi környezet és a lovas alaptörténet jócskán rejt magában lehetőségeket, amit a rendező Joe Johnston ügyesen ki is használ. Az ő munkáját tovább emelik a Shelly Johnson operatőr által megkomponált csodálatos tájképek, melyek igazán varázslatos hangulatot kölcsönöznek a mozinak. A Tűz óceánjai azonban mégsem képes kitörni az erős középmezőnyből, a jól érzékelhető lopásokon túl gyenge pont a néhol túlságosan kiütköző digitális technika, és az amerikai életérzés, ami főleg a végkifejletben bánthatja az európai szemeket és füleket. Ezektől függetlenül szórakoztató film a Hidalgo, csupán felül kell emelkedni a néhol bosszantó apróságokon, és a jól látható erényekre kell helyezni a hangsúlyt.

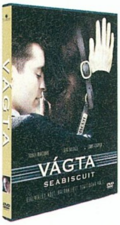
4/5

Összegzés:
Ismert elemekből összeállított lendületes kalandfilm, némi amerikai pátosszal és Mortensen kellemes alakításával.

Birkás Péter

DVD

Vágta
2 lemez



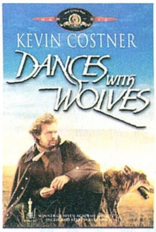
Rendező: Gary Ross
Szereplők: Jeff Bridges, David McCullough, Tobey Maguire, Chris Cooper, Elizabeth Banks, William H. Macy, Gary Stevens
Hang: magyar (DD 5.1), angol (DD 5.1)
Kép: 16:9 (2.35:1)
Felirat: magyar, angol, görög
DVD Start: 2004. augusztus 31.
Forgalomba hozza: Intercom

Történetünk elején adott három férfi: mindhárman túlestek életük legrosszabb pillanatain. Egy megrázó tragédiát átélt milliomos, egy karrierje mélypontján lévő zsoké és egy erősen korosodó cowboy. Hármójuk találkozásának esélye szinte egyenlő a nullával, ám egy igen különös pillanatban mindannyian ott találják magukat amellett a ló mellett, aki mindent fenekestől felforgat körülöttük. Ez a ló Seabiscuit, aki látszólag versenyzésre – de legalábbis az első hely megszerzésére – teljesen alkalmatlan, mégis hamar az amerikai álom és legenda részévé válik. A küzdelemhez túl alacsony ló – valós alapokat rejtő – történetét Gary Ross rendező vitte vászonra olyan kiváló színészek szereplésével, mint Jeff Bridges, Tobey Maguire, William H. Macy és nem utolsósorban Elizabeth Banks. A több mint két órás történet a lóversenyek sajátos világának bemutatása mellett igazán hatásos drámai szállal operál, lendületes mozi, ami látványban is elvarázsolja a nézőt, tökéletesen visszaadja a verseny hangulatát és feszültségét. Tanulságos kikapcsolódás, megtörtént eseményeket feldolgozó mese az amerikai életérzésről, egyedülálló környezetben, buktatók és felesleges giccs nélkül.

5/5

Extrák: Bár a Vágta már régen elhagyta a vetítőtermeket, érdemes volt várni a megjelenésére. A több rangos díjra (Oscar, Golden Globe) jelölt film színvonalának megfelelő kiadásban érkezik hozzánk, két lemezzel a dobozban. Az első korong a film mellett tartalmaz audiokommentárt Gary Ross rendező és Steven Soderbergh közreműködésével (magyar felirattal), de az igazi csemegék a második lemezen várják a film szerelmeseit. A menükben bóklászva találhatunk egy negyvenöt perces dokumentumfilmet Seabiscuit valódi történetéről, tizenöt percet az amerikai lóversenyekről általában, és egy eredeti híradórészletet, amely Seabiscuit és War Admiral versenyét örökítette meg annak idején. A filmhez kapcsolódó szekcióban kis- (A történet a legenda mögött, Egy filmes pillanat anatómiája) és werkfilmek (A legenda életre keltése, így készült – HBO) várják a kíváncsi szemeket és füleket. Mindezek az extrák a filmbarát (és a nyelvekben kevésbé jártas) közönség nagy örömére mind-mind magyar felirattal érhetők el! A Vágtával újabb igényes kiadás érkezik a hazai DVD piacra, tökéletes választás, hiszen a film már magában is ékes darabja lehet egy gyűjteménynek, amit csak a fokoz a mellékelt extrák mennyisége és tartalma.

Farkasokkal táncoló
1 lemez



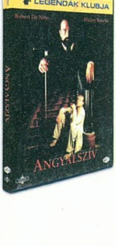
Rendező: Kevin Costner
Szereplők: Kevin Costner, Mary McDonnell, Graham Greene, Rodney Grant, Floyd Red Crow Westerman, Robert Pastorelli
Hang: magyar (DD 5.1), angol (DD 5.1,DTS)
Kép: 16:9 (2.35:1)
Felirat: magyar
DVD Start: 2004. július 15.
Forgalomba hozza: Ablo

A valaha szebb napokat látott Kevin Costner 1991-ben volt karrierje csúcspontján: első rendezése, a Farkasokkal táncoló meghódította az Akadémiát (és az egész világot), tizenkét Oscar díjra jelölték az alkotást, amiből a film hetet haza is vihetett (legjobb film, adaptált forgatókönyv, rendezés, operatőr, zene, vágás, hang). Costner azóta egyre mélyebbre süllyed, bár úgy tűnik, Fegyvertársak című új filmjével (szintén rendező és szereplő egyszerre) sikerül megtalálnia a régi utat. A színész karrierjétől függetlenül maga a film igazi klasszikus, tökéletes western, komoly mondanivalóval, lebilincselő történettel, kiváló színészekkel, erőteljes rendezéssel, csöppnyi unalom nélkül – ami egy háromórás film esetében nem kis fegyvertény. Az indiánokkal kezdetben ellenséges férfi átalakulását bemutató film monumentális eposz, némi társadalomkritikával fűszerezve, csodálatos képekkel elmeselve. Kihagyhatatlan.

3/5

Extrák: Sajnos a DVD megjelenést már nem lehet olyan dicsérő szavakkal illetni, mint a filmet. A hosszú várakozás ellenére azt kell mondani, a Farkasokkal táncoló extrák tekintetében egyetlen szóval jellemezhető: csalódás. Az egylemezes változat (vajon lesz másik valaha?) a lehető legszikárabb tartalommal üdvözli nézőjét: egy szál werkfilm (unalomig ismert „így készült" típusú), némi előzetes és szöveges információ a rendező/színész Kevin Costnerről, és ennyi (oké-oké: van még interaktív menü és közvetlen jelenetválasztás…). Nehezen elképzelhető, hogy ennél nem lehetett volna kicsit ütősebb összeállítást összehozni, főleg ilyen fontos mozi esetében. A film megéri az árát, hiszen végre kiváló hanggal és képpel élvezhetünk egy fantasztikus produkciót, de a DVD ebben a formájában igencsak leszerepelt a nagyközönség előtt.

Angyalszív
1 lemez



Rendező: Alan Parker
Szereplők: Robert De Niro, Mickey Rourke, Lisa Bonet, Charlotte Rampling
Hang: magyar (DD 5.1), angol (DD 5.1,DTS ES)
Kép: 16:9 (2.35:1)
Felirat: magyar
DVD Start: 2004. augusztus 31.
Forgalomba hozza: Intercom

Alan Parker (A fal, Éjféli expressz, Evita) sok műfajban kipróbálta magát, ám egyik legemlékezetesebb alkotását egy már-már horrorisztikus thriller formájában hozta létre. A nyolcvanas évek végén készült filmben Mickey Rourke (akkor még fénykorában lévő, mára a C kategóriáig lecsúszott tehetség) alakítja a főszereplő magánnyomozót, akit egy napon a furcsa Louis Chypre (Robert De Niro) bíz meg egy feladattal: találjon meg egy eltűnt zenészt. Parker a kiváló színészekkel olyan csavaros sztorit forgatott le, ami tizenhét évvel a premier után is képes sokkolni a nézőt. A detektív Harry Angel a világ legpokolibb zugait járja be a rejtélyt kutatva, s az eredmény bizony nem csak őt, de a külső szemlélőt is képes megdöbbenteni. Igazi keményvonalas film, gyengébb idegzetűeknek nemigen ajánlott, de aki megcsömörlött az utóbbi idők halvány thriller és horror próbálkozásaitól, annak tökéletes választás.

4/5

Extrák: Az Angyalszív nem tartozik a legprofibb kiadások közé, de a film korát és a fapados kiadásokat tekintve (lásd Farkasokkal táncoló) még mindig az erős középmezőnybe sorolható. A korong legértékesebb része az audiokommentár, amely a szereplők és az alkotók közreműködésével vezet el minket az egyébként is rejtélyes film legmélyebb pontjaihoz. A kötelező werkfilm és előzetes mellett találhatunk még interjút a rendező Alan Parkerrel, és három kisfilmet, az alábbi témákban: Mi az a vudu?, A film koreográfiája, Művészeti háttér. Nem a legbőségesebb felhozatal, de mindenképpen érdekes és tartalmas kiegészítések halmaza, jól illeszkednek a filmhez. Ez a korong igazi kuriózum, valószínűleg nem mindenkinek nyeri el a tetszését, de az igényes borzongás kedvelőinek mindenképpen megfontolandó választás.

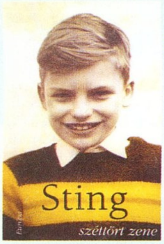
Könyv

Az egyszeri olvasó, aki főleg a ponyvák világában éli ki a könyvekkel kapcsolatos szenvedélyét, könnyen elhiheti, hogy a nagy irodalmi klasszikusok csak „értelmiségi köröknek" nyújtanak szórakozást, egyszerű halandó számára megfejthetetlen gondolatokat hordoznak. Minden bizonnyal akadnak ilyen szerzemények, de a téves hiedelemmel ellentétben a legtöbb mű legalább annyira megfelelő olvasmány a szomszéd Pistikének, mint a tanult professzorok többségének. Nincs ez másként Antonio Skármeta munkájával sem, mely legalább annyira igényes írás, mint amennyire képes lekötni olvasóját (fogyaszthatóságának tökéletes voltát alátámasztja a filmváltozat öt Oscar-jelölése). A Neruda postása már a címében magában hordozza tartalmát, hiszen a sorokat olvasva feltárul előttünk a híres költő (Pablo Neruda) és az egyszeri halászlegény (maga a postás) barátságának legendája. Az elsőre nem túl érdekfeszítő történet nem is igazán tartalmában, inkább hangulatában ragadja magával az olvasót. Skármeta hihetetlen írói tehetséggel halad előre a történetben, lendületesen formálva a cselekményt, megtámogatva jó adag könnyen fogyasztható humorral és szellemességgel, irodalmilag kifogástalan környezetben. A kötet, amellett, hogy megfogja olvasóját, méltó módon tiszteleg a Nobel-díjas Neruda emlékének, bepillantást enged munkásságába, sőt még arra is jut ideje, hogy bemutassa a hetvenes évek Chiléjének mindennapjait, politika helyzetét. Aki szívesen kalandozik a nyomtatott betűk világában, annak mindenképpen érdemes közelebbi kapcsolatba kerülnie a regénnyel; a színvonalas művek gyűjtőinek pedig itt a lehetőség a beszerzésre, ha esetleg eddig hiányzott volna a polcról ez a remek darab.

5/5

Antonio Skármeta
Neruda postása

Kiadó:
Európa Könyvkiadó



STING
Széttört zene

Kiadó:
Európa Könyvkiadó

Sting valószínűleg nem a könyvesboltok polcairól lesz elsősorban ismerős, hanem a popélet jelentősen erőteljesebb világából, ám ezúttal teljesen új oldaláról ismerhetjük meg, ha kezünkbe vesszük a Fullánk életét taglaló legújabb kötetet. Egyáltalán nem meglepő, ha életrajzi könyv jelenik meg egy-egy ismertebb zenészről, ám ezúttal mégis kicsit más a helyzet, mint az a megszokott botrány- vagy pénzszagú kiadványok esetében lenni szokott. A Széttört zene nem önjelölt kutató munkája, nem is egy felkért író gondolatait olvashatjuk, hanem Sting maga vetette papírra életének eseményeit, abból az időszakból, amit igen kevesen ismerhetnek. Nem hagyományos életrajzi regénnyel van dolgunk, hiszen nem úgy kezdődik, hogy „és akkor megszülettem", és a vége sem a megszokott „a legutóbbi lemezem után pedig..." gondolattal záródik. Szerzőnk életének meghatározó pontjait tárja az olvasó elé, kitérve a legapróbb momentumokra, ezzel megvilágítva azt az embert, akit mi ma Stingként, a könnyűzene egyik legnépszerűbb alakjaként ismerünk. Elfelejthetjük a sztárvilág megpróbáltatásairól szóló ömlengős megnyilvánulásokat, hiszen a könyv közel háromszáz oldala gyermekkortól a Police korszak kezdetéig kíséri figyelemmel a tehetséges zenész életét, ami ezúttal inkább hasonlít bárki máséra, mint a hírekből ismert népszerű emberekére. Éppen ez a sajátosság az, ami vonzóvá és érdekessé teszi a kötetet, sallangtól és sablontól mentesen merülhetünk el a hol érdekes, hol hétköznapi emlékekben, melyek végül egy élet meghatározó szakaszaivá váltak. A Széttört zene nagyszerű könyv mindazoknak, akik nem csak a popikont, hanem a zenét, és a mögötte megbúvó egyszerű embert egyaránt értékelik.

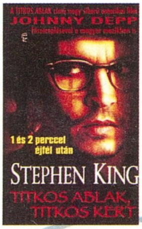
5/5

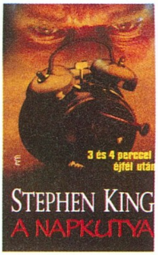
Nyugodtan kimondhatjuk, az elmúlt időszak igencsak kedvezett Stephen King rajongóinak. Az utóbbi hónapok során már kaptunk két új regényt (A Fekete Ház, Rémautó) és találkozhattunk régebbi sikerek újrakiadásával is (Christine). A kellemes folyamat pedig úgy tűnik, nem nagyon akar leállni. Ahogy az egyébként ésszerű módon várható volt, a mozipremierrel (Titkos ablak – Johnny Depp) egy időben megtörtént az alapul szolgáló novella újrakiadása is. Az eredetiben Titkos ablak, Titkos kert címen futó regény – mely, ha tömören akarjuk levezetni, egy írói válságról szól – azonban nem egymaga uralja a kötetet, régi rajongók nagyon jól tudják, hogy mellette ott lapul a Langolierek című írás, amely méltán nevezhető a páros jobbik darabjának (szintén megfilmesítve, de csak tévére). Ezen történet legnagyobb erénye – amellett, hogy egyszerre sci-fi és horror – a karakterekben rejlik, a cselekmény az egyes szereplők lelkivilágára épít, így inkább lélektanilag ijesztget, nem a természetfeletti hajtja előre az embert a sorok között. Nem hiányzik ugyan belőle a Kingre jellemző vadság sem, de ezúttal nem ez adja az igazi erőt. Az 1 és 2 perccel éjfél után alcímet viselő összeállítás nem megszokott munka a rémisztgetés mesterétől, hiszen mindkét esetben az emberi pszichémé kerül előtérbe, és éppen ettől válnak igazán izgalmassá ezek a hosszabb novellák. Aki látta a fentebb említett filmet, de még nem olvasta az alapul szolgáló művet, érdemes pótolnia, könnyen érzékelhetővé válik, miért nehéz Kinget jó minőségben a vászonra adaptálni – de már csak azért is érdemes beszerezni, mert ez a darab nem hiányozhat egyetlen komolyabb King gyűjteményből sem.

4/5

Stephen King
Titkos Ablak, Titkos Kert (1 és 2 perccel éjfél után)

Kiadó:
Európa Könyvkiadó





Stephen King
A Napkutya (3 és 4 perccel éjfél után)

Kiadó:
Európa Könyvkiadó

Bár nem egy kötetről van szó, ha szóba kerül, minden szakavatott egy darabként tekint arra a két könyvre, aminek második része a Napkutya, és az első a fentebb tárgyalt Titkos ablak, Titkos kert. Igaz ugyan, hogy az alcímek közötti hasonlóságon és a szerzőn kívül semmi közös nincs a két novelláskötetben, de ettől függetlenül csak párban tudjuk elképzelni őket (Amerikában ez egyetlen nagy könyvként jelent meg – a szerk.). King mindig is vonzódott a dupla megoldáshoz (Az, Végítélet) így senki nem lepődik meg, amikor egyszerre két könyvet helyez a kosárba. A második ütemben szintén két bővebb novella várja az olvasókat, melyek közül az egyik a címadó Napkutya, ami a technika ördögös oldalával ismerteti meg a borzongásra éhes olvasót. A Polaroid gépek veszélyeit körüljáró írás hihetetlen hangulatával ragadja magával az embert, amire a mára kissé elkopott, de a maga idejében (sőt, sokaknak még ma is!) hatásos befejezés teszi fel a pontot. A kötet másik darabja a gyerekek világába (szintén kedvelt szituáció a mestertől) kalauzolja az olvasót, ahol a könyvtári késedelem is komoly fejtörést és álmatlan éjszakákat okozhat, arról nem is beszélve, ami ezek mögött egy könyvtárban lapulhat... A könyvtári nyomozó éppen ezzel a gyermeki látásmóddal éri el a kívánt hatást, hiszen mindenki volt kicsi, így könnyen bele tudjuk érezni magunkat a nem hétköznapi történetbe. Párjával ellentétben a Napkutya minkét darabja igen erőteljes King munka, rejt magában meglepetéseket, és nem olyan egyszerű kisakkozni a megoldást, mint a Titkos ablak, Titkos kert esetében. Érthető módon ott a helye testvérkéje mellett, de ha mégis választani akarunk, talán érdemesebb éjfél után három és négy percre időzíteni a döntést.

5/5

Zene

James Horner
Troy Soundtrack

Kiadó:
Warner Music

Hamar munka ritkán jó – tartja a bölcs mondás, és mindannyian tudjuk, hogy hatalmas igazság rejlik a szavak mögött. Akadnak ugyan szerencsések, akikre nem feltétlenül igaz az állítás, de kevesen vannak, akik tényleg elmondhatják magukról, hogy ebbe a szűk klubba tartoznak. James Horner ezen a képzeletbeli vonalon – melynek egyik vége az idézett gondolat, a másik pedig a mázlisták kicsiny csoportja –, valahol középen helyezkedhet el. Megállapításomat arra az egyszerű tényre alapozom, hogy aki képes másfél hónap alatt összehozni egy filmzenét, az nem lehet egyszerűen szerencsés, de nem is tartozik az átlag halandók közé. Történt ugyanis, hogy a Trója című film eredeti zeneszerzője, Gabriel Yared váratlanul távozott a produkciótól, és helyét a filmzenékről híres Horner vette át. Nem nagy csoda ez, megtörtént máskor is, de mégiscsak ritka, hogy a rohanvást szerződtetett muzsikus hallgatható, sőt, kifejezetten élvezhető zenét alkot. Márpedig esetünkben ez a helyzet áll fenn. Horner zenéje nem olyan monumentális, mint maga a mozi, mégis kellően kiegészíti azt. Ha kell, megbújik a háttérben, csak lappang, ha kell, dühös erőre kap és megmutatja milyen is a test test elleni harc dallamokkal, hangszerekkel kifejezve. Itt-ott érződik a rutin, talán még a Titanic egy-egy taktusára is ráismerünk, de mindez nem róható fel a mester rovására, hiszen megszokhattuk már ezt a filmes aláfestésekkel kapcsolatban. A lényeg: a CD-n helyet kapott számok mind a mozi termeiben, mind az otthoni hangfalakból megszólalva kellően hatásos atmoszférát teremtenek, bár érdemes megjegyezni, hogy az utóbbinál nem árt, ha kicsit erősebbre állítjuk a mélyládát.

4/5

„Próbáld ki!" – szólít fel minket Pink az album címében, és már az elején muszáj leszögezni, érdemes engedni a kísértésnek, nem bánjuk meg. Eddigi pályafutása és szerzeményei alapján méltán állítható: a rózsaszín hölgy (polgári nevén Alecia Moore) nem csak extravagáns külsejével, de zenei téren is képes bizonyítani, hogy igen színes egyéniség. Az igazán fanatikus hazai rajongók tavasszal élőben is megcsodálhatták a fiatal énekesnőt, de akik megelégednek a fülhallgatóból áradó dallamokkal, azoknak itt az új (Can't take me home és a Misundaztood után sorrendben a harmadik) szólóalbum. Talán nem nagy újdonság, de a korongon megtalálható a Charlie Angyalai – Teljes gázzal betétdala, a William Orbittal közösen összedobott Feel Good Time, további más, slágerlistás szerzeményekkel egyetemben: Trouble, Good is a DJ. A lemez összesen tizennégy dalt számlál, és ember legyen a talpán, aki tud mutatni ebből akár két hasonló, vagy egy kaptafára készült szerzeményt. A Pinktől egyébként igen távol álló lírikus hangzásvilágtól egészen az erősen punkos beütésű dalokig szinte minden megtalálható ebben az összeállításban. Legyen szó csak egy kellemes dalról, vagy fergeteges buliról (érdemes egyből a tízes trackkel – Humble Neighborhoods – kezdeni, garantált a tuti hangulat), ez a lemez minden esetben kiváló választás. Fiatalos, a mai igényeknek megfelelő, mégis egyedi, önálló gondolatokkal rendelkező szerzemények gyűjteménye, ami manapság nem kis szó a tucatbálványok világában.

Szerencsésebb esetben mindehhez még társul a minden szempontból igényes bónusz DVD, ami klippel, interjúval, kulisszatitkokkal, és dalszövegekkel kényezteti az erre fogékony közönséget.

5/5

Pink
Try this

Kiadó:
BMG

ZZ Top
The Video Collection

Kiadó:
Warner Music

Valószínűleg sokak vágya teljesült azzal, hogy a legendás ZZ Top legnagyobb slágerei végre DVD kiadásban is megjelentek a hazai piacon. Az 1970-ben alakult hármas igazi kultegyüttes, akiket soha senki nem tudott utánozni. Speciális country-blues-rock muzsikájuk a mai generáció számára sem ismeretlen, ha másért nem, hát a Vissza a jövőbe 3 című moziban (és egyéb filmes darabokban) látható felejthetetlen szereplésük miatt. Maga a DVD kiadás nem ismeretlen az együttes kedvelőinek, hiszen egy az egyben a kilencvenes évek elején kiadott videokazetta tartalma található meg rajta. Ezen a ponton el is érkeztünk a lemez hibáihoz, egész pontosan ahhoz az elkerülhetetlen tényhez, hogy a korong semmilyen extra szolgáltatást nem nyújt a vásárlónak. Kétségtelen ugyan, hogy sokkal jobb a minősége, mint a szalagos változatnak, és a hangfalakból szóló zene klasszisokkal nagyobb élményt nyújt, mint egy sztereo tévé, de azért nem ártott volna kicsit jobban odafigyelni arra, hogy ebben a lemezben sokkal több lehetőség rejlik. A közel ötven perces összeállítás, amely tizenkét teljes videót (a Gimme all your lovin'-tól a Viva Las Vegasig) tartalmaz, elérhető egyhuzamban, esetleg a számok között válogatva, kiegészítve a dalszöveggekkel – és ennyi, véget is értek a speciális lehetőségek. Ezt a nem éppen szívmelengető egyszerűséget palástolja ugyan a ZZ Top által előadott zene minősége, és a nyolcvanas éveket teljes mértékben visszaadó klipek tucatja, de sokkal jobban jártunk volna, ha ez a lemez eléri a jelenleg piacon lévő társainak színvonalát. Régi hiány pótlása történik ezzel a DVD-vel, de korlátai miatt csak a megszállott rajongóknak ajánlható nyugodt szívvel.

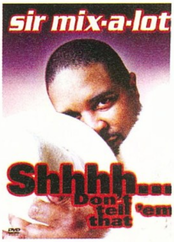
3/5

E havi rovatunk második zenei DVD-jét egy számomra teljesen ismeretlen előadó prezentálja, ám a popvilágot érintő hiányosságaim nem jelentik, hogy az illető úriember – Sir Mix-a-Lot – ne lenne kiváló tehetség a szakmájában, hisz a lemez tanúsága szerint nyugaton jelentős népszerűségnek örvend, sőt már Grammy díjjal is jutalmazták, ami zenei körökben legalább olyan fontos, mint a filmnél az Oscar. Ebből következően nem is csoda, hogy idehaza is megjelent a kínálatban ez a korong, hiszen nagy valószínűséggel megtalálja a maga közönségét az itthoni gyűjtők között. A fekete úriember – mint az sejthető – R'n'B vonalon utazik, és eddigi munkásságának legjobban sikerült és legsikeresebb dalait gyűjtötte a lemezre. A DVD-n található klipek főleg a férfiszíveket fogják megdobogtatni, ugyanis a pörgős zene mellett nagy hangsúlyt fektettek a látványra, amit több esetben lenge öltözetű hölgyemények és spéci verdák tesznek ki (méghozzá vágatlan változatban). A lemezen található videókat együtt és külön-külön is meg lehet tekinteni, sőt találhatunk interjút és bónusz anyagokat (élő felvételek koncertekről), meg némi reklámot, szintén a járművek és a gyengébbik nem kategóriáiban. Ezúttal sem populáris lemezzel van dolgunk, hiszen kevésbé ismert előadó korongja érkezett a boltok polcaira, de mindazoknak, akik már hallottak Sir Mix-a-Lotról, és kedvelik az általa képviselt műfajt, mindenképpen szerencsés választás.
Ez a kiadvány – ha nem is teljes mértékben – de kihasználja a médium adta lehetőségeket, így a hatvan perces játékidő mind muzikális értelemben, mind az extrák tekintetében képes kielégíteni a rajongók igényeit.

4/5

Sir Mix-a-Lot
Shhhh... don't tell 'em that

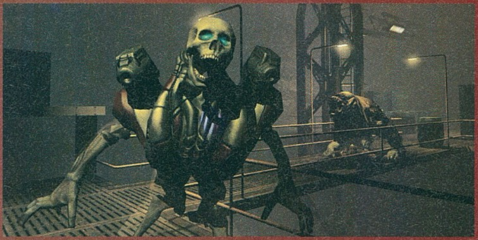
Kiadó:
BMG



Birkás Péter

> DOOM III

Bár egyelőre az időjárás nem kényezteti el a napozás szerelmeseit, a hírek szerint mégis igencsak forró nyárutónak nézünk elébe: hamarosan megjelenik minden idők két legnépszerűbb FPS-ének rég várt folytatása: a Doom harmadik, és a Half-Life második része. Utóbbit várhatóan két szám múlva fogjuk atomjaira boncolni, míg előbbit – ha az égiek is úgy akarják – már következő számukban be tudjuk mutatni nektek. A döbbenetesnek ígérkező, félelmetes hangulatú, igazi horror-érzéseket keltő Doom III a fejlesztő-isten, John Carmack legújabb mesterműve, ami feltehetőleg alapjaiban rengeti majd meg az FPS-ek világát.



> GTR: The Ultimate Racing Game

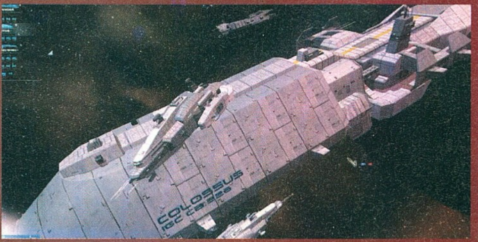
Szimulátorrajongók számára piros betűs ünnep közeleg. A GTR: The Ultimate Racing Game a legjobb versenyjáték ígéretével kecsegtet, és valljuk be, a Grand Prix Legends kiadása óta eltelt öt évben ez az első eset, amikor úgy érezzük, méltó trónkövetelő érkezik a realisztikus autóversenyek kategóriájában. Az F1 2000-hez készített GT Racing 2002 moddal elhíresült csapat a FIA (a Nemzetközi Autómobil Szövetség) teljes támogatását élvezi, így minden tekintetben hiteles, valóságnak megfelelő tulajdonságokkal bíró játékra számíthatunk. Tasi már egy hónapja futja a bemelegítő köröket a demóval...

> Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth

A Gyűrűk Ura filmtrilógia elképesztő sikere hamarosan számítógépeken is folytatódik. A Battle for Middle-Earth-t bizton nevezhetjük az év legjobban várt stratégiai játékának: fantasztikus hangulatú csatái, elképesztő méretű összecsapásai már az első képek láttán az eufória állapotába jutatták szerkesztőségünk stratégiarajongó tagjait. Következő számunkban az esetleges kétkedőket is meg fogjuk győzni, hiszen eddig sosem hallott részleteket, exkluzív információkat árulunk el az elkövetkező időszak meghatározó RTS-éről. Mindezt korábban sehol nem látott képekkel, a fejlesztőkkel készített interjúval és a szokásos PC Guru színvonalon kínáljuk nektek.

> NEXUS: The Jupiter Incident

A legtöbben biztos sokat hallottak az Imperium Galactica 3 kalandos múltjáról, hiszen a különböző kiadóváltások és névváltozások okán sűrű homály és misztikum lengi be a projektet. Az időközben Nexus: The Jupiter Incident végleges címet elnyert alkotás magabiztosan halad a megjelenés felé, így elérkezettnek láttuk az időt arra, hogy elsőként rántsuk le a leplet minden idők egyik legígéretesebb űrstratégiai játékáról, és exkluzív teszt keretében számoljunk be róla nektek. Ennek érdekében rövidebb időre beköltözünk a fejlesztőkhöz, hogy minden információt kicsikarhassunk tőlük, és minden apró részletét személyesen próbálhassuk ki a grandiózus alkotásnak.



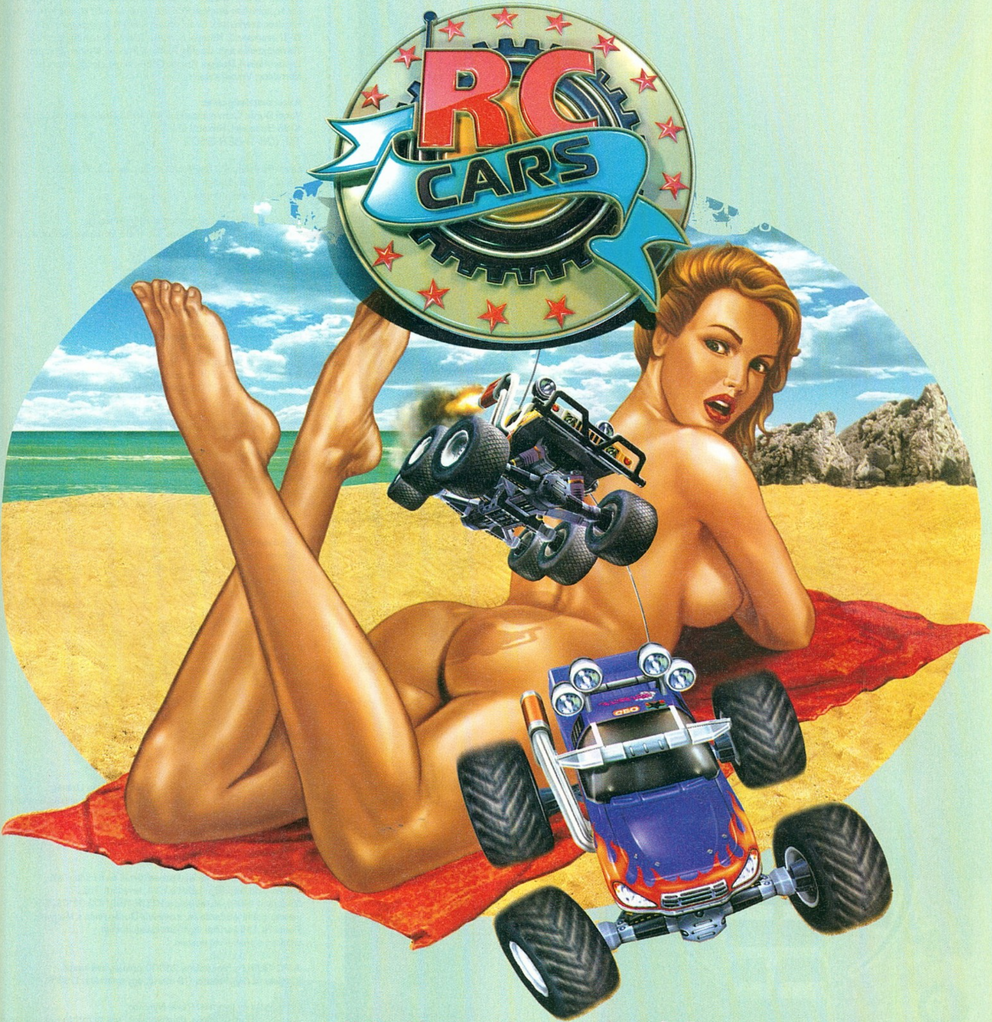
A következő teljes játék: RC Cars

Ismét stílusváltásnak lehettek tanúi a teljes játékaink sorozatában, hogy kellő változatosságot biztosítsunk számotokra. A jelenlegi kemény akció (Chaser) után némi lazítás mindenkinek kijár. Irány a homokos tengerpart, távirányító a kézbe, és indulhat az autóverseny! Szlalomozhatsz a parton napozó bikinis lányok és sétáltatott kutyák között, vagy a leszúrt napernyők árnyékában, miközben összemérheted ügyességedet és kisautód teljesítményét a part többi vagányával szemben. Könnyed nyári kikapcsolódás, barátságos grafika, minimális gépigény mellett – ez az RC Cars!

Minimum gépigény: 400 MHz CPU, 64 MB RAM, 16 MB-os 3D grafikus kártya, Windows 98, ME, 2000, XP

A következő PC Guru 2004. augusztus 6-án jelenik meg!

A következő PC GURU teljes játéka:



Neked hosszabb az... antennád?!

RC CARS, vagyis Távirányítós autók - gyermekként minden fiú vágyott rá, hogy szülei vegyenek neki, és azon kevesek, akiknek ez megadatott, büszkén villogtak vele a játszótereken. Most itt a lehetőség, hogy kipróbáld a méregdrága játékszereket, összemérd ügyességed és autód teljesítményét a többiekkel, mindeközben halálra rémítve a járókelőket és kóbor állatokat.

Minimum gépigény: 400 MHz CPU, 64 MB RAM, 16 MB-os 3D grafikus kártya, Windows 98, ME, 2000, XP

A következő PC GURU augusztus 6-án jelenik meg.

Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) ■ sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) ■ hancu@pcguru.hu
Hír és bemutató-szerkesztő: Giczi Gyula (JuliuS) ■ julius@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) ■ joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) ■ chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ■ ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor ■ gkristof@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím: PC GURU 1300 Budapest 3, Pf. 362
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
hétfő-péntek: 9-17 óráig
Hotline vonalak: Tel (06-1)-888-3421
Tel: (06-1)-888-3422
Tel: (06-1)-888-3423

E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Fax: (06-1)-888-3499
Honlap: www.pcguru.hu/terjesztes

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8616 Ft (6 szám - 20% kedvezmény)
12 szám: 16164 Ft (12 szám - 25% kedvezmény)

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, **Fax:** (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, **Fax:** (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, **Fax:** (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CiTY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és üzemanyagtöltő állomások.

Terjesztés gondozás:
Hírvilág Press Kft. Tel./Fax: 411-0491
E-mail: hirvilag.press@hirvilag.axelero.net
Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1. tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

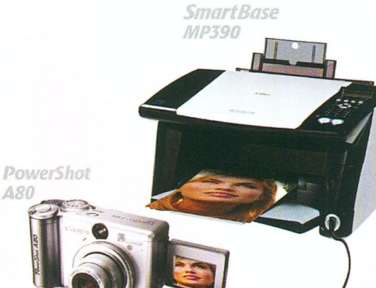
Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u.10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 25000 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1796 Ft

Montírozás és nyomás: Révai Nyomda.
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőrizük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!



SmartBase MP390. Nyomtató, másoló, szkenner és fax.

- Közvetlen fotónyomtatás fényképezőgépről és memóriakártyáról.
- 4800x1200 dpi felbontású fotóminőségű nyomtatás, 1200x2400 dpi-s másolás és szkennelés.
- Nyomtatás A4, B5, levél, boríték, 10x15 cm-es és 13x18 cm-es fotóméretben, szegély nélkül.
- 18 oldal/perc fekete-fehér, 12 oldal színes nyomtatás.

Powershot A80. Digitális fényképezőgép.

- 4 millió megapixeles felbontás.
- 3-szoros optikai és 3,6-szoros digitális zoom.
- Elforgatható színes LCD monitor és optikai kereső.
- Akár 3 perces videoklippek készítése.

Ha még több információt szeretne,
keresse fel a **www.canon.hu** weboldalt!

Bármit elképzelhet, a Canonnal **megteheti!**

you can
Canon

Euro 2004
PORTUGAL
HIVATALOS PARTNER

Nyomd le a riválisokat az új Nokia N-Gage™ QD játékgépen!

Vezeték nélküli többszereplős játék

- Exkluzív N-Gage™-játékok
- Játékok a legnevesebb fejlesztőktől
- Exkluzív szolgáltatások az N-Gage Arénában
- Vezeték nélküli többjátékos mód GPRS és Bluetooth kapcsolaton keresztül
- Gyors és egyszerű kártyacsere
- Zsebre szabott méret
- Mobiltelefon
- Szervező funkció (PIM)

n-gage.com/qd

N-GAGE ARENA

N-GAGE NOKIA

bárhol bárkivel

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia, az N-Gage, az N-Gage QD és az Ashen a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye.